game .exe

C&C Computer Publishing Limited
www.computerra.ru

Номер 12 (101), декабрь 2003 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил
под названием
«Магазин игрушек/ Games Magazine»

АДРЕС

115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938

РЕКЛАМА

Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА

ООО «Компьютерная и бизнес-пресса»
Тел.: (7095) 232-2165 *(kpressa@computerra.ru)*

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Вадим Губин *(vga@computerra.ru)*

ПЕЧАТЬ

SCANWEB, Finland
Тираж 61000 экз.
Номер подписан в печать 10 ноября 2003 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

в номере

24

44

131

приложени

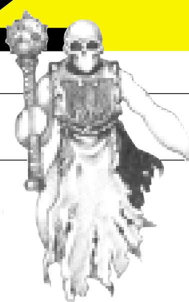
игровое железо

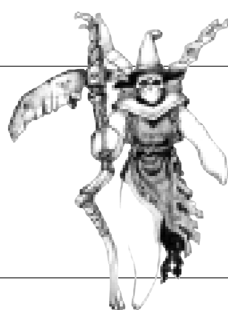
Игры в номере

Реклама в номере

#12

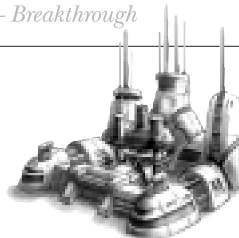
в номере











содержание CD



Игры

Contract J.A.C.K.
FIFA Soccer 2004
Ford Racing 2
Steamland
Teenage Mutant Ninja Turtles
Tortuga: Pirates of the New World

Shareware

Ballerburg
Bamboozle v1.1
Digital Eel's Big Box of Blox
Dinos and Bubbles
Jig Jag!
Last Man Standing
Megabot
Racer v1.1
Reflexion
Rival Ball 1.4.2
Rocket Mania Deluxe
Trackballs v0.9.1

Утилиты

Dr. Web v4.30a
ICQ Pro 2003b Build #3916
Kaspersky Anti-Virus Lite Game.EXE Edition
Quintessential Player 4.10
WinAmp 5 Beta 2
WinClip v2.10
XPlayer 2.2.7.1

Патчи

«Антанта» v1.1
«Демиурги-2» v1.01
«Пираты Карибского моря» v1.03

Драйверы

ATI Catalyst 3.9 под Windows 200/XP
nvidia Detonator v45.33 WHQL под Windows 200/XP

Музыка

Саундтрек Nexagon: Deathmatch

Wallpapers

Airline69: Returne
Breakdown
Chaos Legion
Commandos 3
TrackMania
Twisted Metal: Black Online
V-Rally 3



<Андрей Михеев>
sandra-cretu@narod.ru



Так получилось, что добраться до этой игры — правильно, Master of Orion 3 — я сумел лишь относительно недавно. Привык верить вам на слово, ибо в основном ваше мнение о каждой конкретной игре с моим почти не расходится (и так на протяжении энного количества лет). Но в этот раз наши разногласия кардинальны, в результате чего вы и читаете это письмо.

Складывается такое впечатление, что глубокоуважаемый Олег Михайлович не потрудился хотя бы разок-другой пройти игру до конца, желательно разными расами и в разных по размеру галактиках (я уж молчу про патчи и моды; впрочем, тут сделаем скидку — первых тогда еще не было, а вторых — кот наплакал). Не следует сравнивать третий «Орион» с первым или даже вторым, он не лучше и не хуже, он — другой. Да, в той же вселенной, но — другой. Первый «Орион» — простенький (но не примитивный, разумеется), минимум внешних деталей, напоминает чем-то простую (внешне) настольную игру — пусть это будут шахматы (условная аналогия, само собой). Второй больше смахивает на «Цивилизацию» в космосе, со своими особенностями, конечно же. А третий... но о нем чуть позже. А пока давайте взглянем на других представителей столь любимого мною жанра глобальных космических.

Ascendancy. Для того времени красивая игра, трехмерная карта, походовые сражения прямо в звездных системах, разветвленное строительство на планетах... которое ее и угробило. А микроменеджмент ее похоронил — это было убийство, каждый ход что-то строить на полусотне планет...

Pax Imperia 2. Весьма неплохая реализация real-time-режима, редкого в этом жанре. Но совсем неуправляемые тактические бои все в том же real-time и тупость собственного ИИ (к примеру, корабли с мощными тахионными пушками близкого радиуса действия и со сканерами дальнего будут в момент разбиты примитивными корабликами с оружием хотя бы среднего радиуса действия, ибо наши не додумаются подлететь поближе) основательно раздражают.

Imperium Galactica. Весьма и весьма любопытная реализация, последовательность сюжетных миссий и real-time-режим. Очень интересно получилось. До тех пор, пока сюжет не исчерпывается и мы не остаемся один на один с галактикой. Управлять кучей планет оказывается довольно муторно. А сражения на планетах больше всего напоминают самую тупую RTS (какая вам больше всего не нравится? танки там есть? Да-да, именно эту).

Imperium Galactica 2. Визуально посимпатичнее, но от первой ушла совсем недалеко, не говоря уж о совершенно тупоголовом создании кораблей (добавляем все лучшее, что есть, во все мыслимые слоты — вот и весь процесс).

Star Wars: Rebellion. Для поклонника вселенной Star Wars еще терпимо, для остальных же, прямо скажем, никак. Какой-то очень... эээ... нехороший человек додумался сделать real-time в игре, заточенной под turn-based. Представьте себе любой из «Орионов», в котором «end turn» нажимается сам по таймеру, на паузе же приказов раздать не дадут. Нравится? Мне — не очень. А уж сколько возни со строительством на планетах... Зато можно покомандовать флотом из Imperial class Stardestroyers и даже притащить с собой на... эээ... пространство брани монструозную Deathstar. В основном за это и играл.

Star Trek: Next Heneration — Birth of the Federation. Есть, есть интересные моменты, даже много. Но ошибок... Впрочем, как говорят, патчи кое-что исправляют, надо будет проверить. В общем, не без недостатков, но и давить за геймплей как-то не хочется, разве что чуть-чуть приплюснуть.

Reach for the Stars. Весьма симпатично реализованы битвы флотов, очень даже. Микроменеджмент на планетах минимизирован. Но вот планетарная защита выносится любым более-менее приличным случайно пролетающим мимо флотом просто от нечего делать. Поэтому только стенка на стенку толпой кораблей. А куда вражеский флот летит по нашу душу, не видно — гиперпрыжок-с. Что несколько раздражает. Да и игропроцесс что-то не затягивает, хотя всерьез прицепиться не к чему. Это у меня личное? Возможно.

Galactic Civilizations. Мило, но глубины не просматривается, возможностей маловато, погружения нет. И т.д. и т.п. Та же история: бить не за что, но и хвалить не хочется.

Emperor of the Fading Suns. Вот это Игрушк, да, именно с большой буквы. Отлично проработанная вселенная, погружаешься с головой, затягивает. Не без недостатков, но они вполне терпимы. А вот ошибки... игру убили баги, съели с потрохами, проклятые насекомые. Какое было разочарование! Однако через много лет, патчей и модов ситуация изменилась. Как только наиграюсь в третий «Орион», всенепременно снова возьмусь за нее, ибо оно того стоит.

Конечно, можно еще вспомнить и Fragile Allegiance, и Starship Unlimited, и... но пока что хватит.

В чем же преимущество третьего «Ориона» как перед всеми перечисленными играми, так и перед предшественниками по вселенной? А в том, что в нем можно не только оптимально работать с малым числом миров, но и эффективно управлять огромными империями из сотен планет, оставив микроменеджмент своему кибернетическому правительству. Вот тут аналогов игре нет.

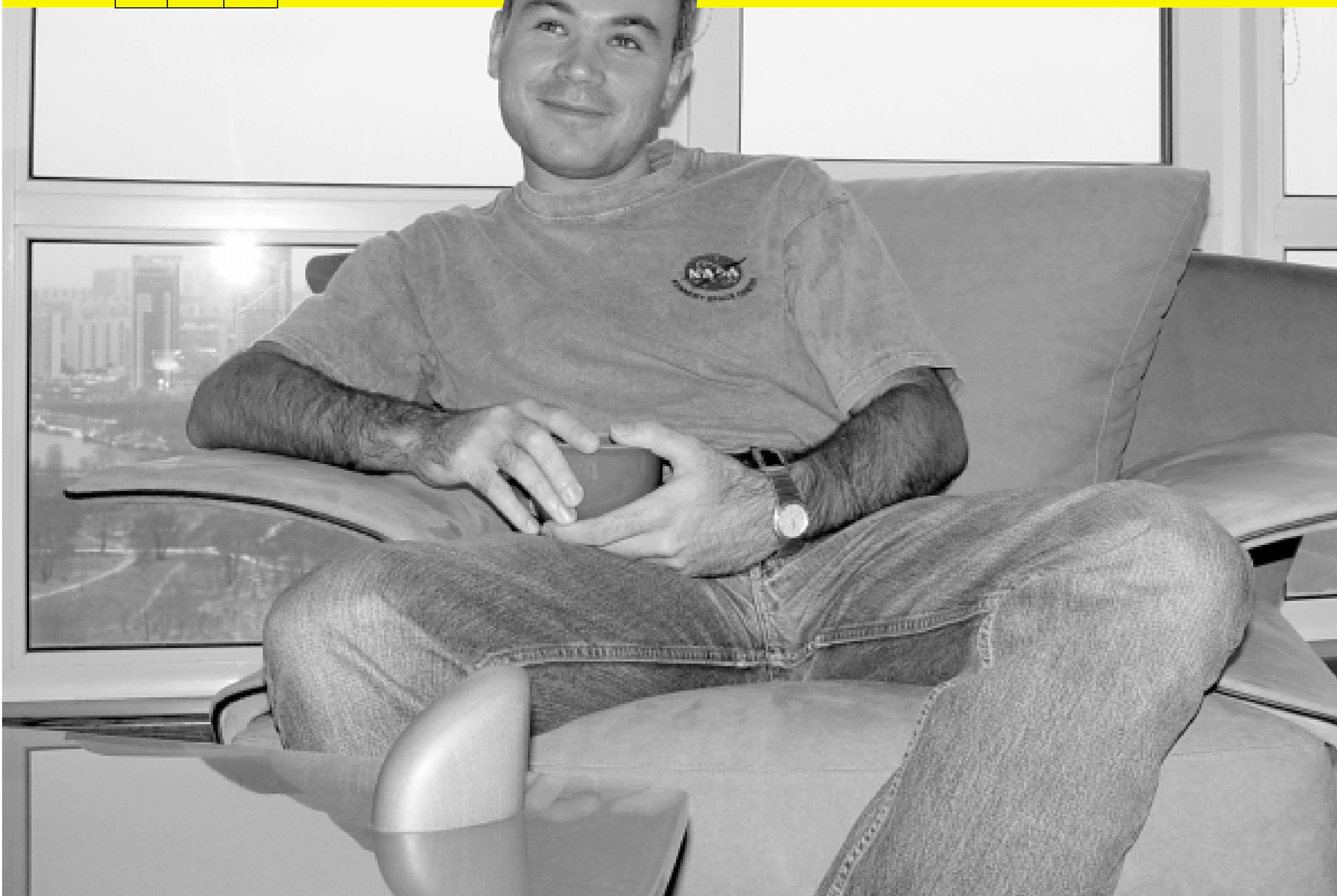
Это и есть оптимальная стратегия — в начале внимательно следить за происходящим на всех планетах, вручную отстраивать их, направлять развитие оптимальным образом, а когда планет становится с десяток, переложить внутреннюю политику на плечи министров, самому же заняться только колонизацией, армией и внешней политикой. Когда число планет становится таким, что одной больше, одной меньше — не суть важно, то и колонизацию оставляем имперским советникам. И строительство кораблей к тому времени тоже почти перестаем контролировать, ибо флоты достигают приличных размеров, следим только за тем, чтобы старье всякое не сооружали. И тогда остаются на нас лишь дела военные, дипломатические и шпионаж, конечно. То, что доктор прописал. Отлаженный механизм звездной империи, работающий на нас, а не мы на него. В других играх тоже можно было этого добиться, но лишь с малым числом планет, чуть зашкалит за сотню — и все, мы закопались. Даже во втором «Орионе» приходилось следить за каждой планетой, чтобы вдали от императорского ока не начинало твориться непотребство. Плюс все остальные подобные вещицы, что так нравились нам в первых частях, и все улучшенные и дополненные. И вселенная, которая затягивает, в которой хочется стать именно что императором, а не просто играться. И уже не обращаешь внимания на несколько неудобный интерфейс, на престарелое разрешение (800x600), на мелкий и кривоватый шрифт и внешность кораблей. Наконец, кое-что из недостатков лечится патчем и модами. Вот мы и получаем в результате отличный Игрушк!

Кстати о. Выиграть, тупо нажимая кнопку «конец хода», отдав максимум управления советникам, весьма и весьма затруднительно (разве что очень сильно повезет, скажем, все остальные истребят друг друга без вашего вмешательства). Такая возможность — иллюзия, рожденная мощной системой автоматизации управления империей (можете попробовать, если уж очень интересуетесь, в целях эксперимента).

Конечно, можно и дальше играть в первый «Орион» (если графика глаза не режет), Reach for the Stars, Galactic Civilizations... Но рядом с третьей частью они как игра в дурака в сравнении с преферансом. Первый прост, понятен и увлекателен (надоест, конечно, быстрее, но это только потом); у второго сложные и неочевидные правила, но стоит их освоить — не оторвешься.

Итак... Ваш покорный слуга играл в первый «Орион», пока не вышел второй, играл во второй, пока не вышел третий, и будет играть в третий, пока не выйдет... что-то не менее Настоящее (четвертый? — а что, может быть). Чего и вам желает.

Новости





Когда твоя дедушка больна

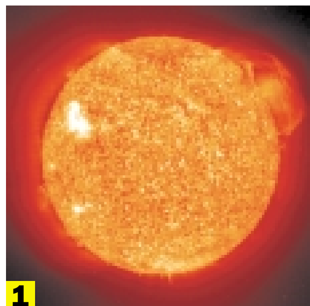
Во всем виновато Солнце. В этом месяце наша любимая звезда выплюнула на голубую планету миллиарды тонн газа «Си-Эйч», побудившие человеческие существа к наистраннейшим видам деятельности. В то время как космонавты не вылезают из своих саркофагов-убежищ, а пилоты щеголяют в подбитых фольгой кальсонах, главными жертвами звездной активности становятся программисты и пенсионеры — люди совершенно беспомощные.

Вымени енина

Временно-катастрофическая близость душ прог. и пенс. явилась причиной перворазрядной небывальщины, более известной в широких слоях как... «Кубок КПРФ по Counter-Strike». Весь ноябрь пенсионеры таскали молодых дгнртв по стране — не без корысти, вестимо. Коммунистическая российско-федерационная партия (б) всерьез намерена стать обладателем собственной CS-команды, чтобы, видимо, выставлять оную на думских петушиных боях против демократов и прочей шушары. Допускаем, что будущие контра-активы КПРФ смогут принять живое участие в законотворчестве, если краснознаменная ячейка думцев и их бородавчатый гуру смогут провести в жизнь проект об упразднении обычных голосований и их замене поединками пять на пять, double elimination, карта выбирается подателями законопроекта, коммуниздить можно без лимита времени... Далее. Не выдержав магнитной бомбардировки, в играющий народ спустились хип-хоп-суперстары. Вслед за P.Diddy, бывшим Puff Daddy,



ныне рекламирующим консоли, устремился дикозападный черный брат Snoop Dogg, чье очень даже играбельное альтер-эго замаячит в True Crime: Streets of L.A. Снуп обещает гарцевать по улицам города падших ангелов на эксклюзивном кабрио с негрогидравликой и по-отечески оберегать честных афроамериканцев от сумнящейся уличной швали и дряни. B-kool, niggaz. Совсем иным образом поджарились мозги у властей канадской провинции Квебек, постановивших реши-



1 **Вот этот волдырь на Солнце (справа) виновен в смерти MicroProse, рождении Flagship Studios, бессовестности Уве Болла и Дэйва Перри. В сумасшествии отдельных думских функционеров приходится обвинять одну из предыдущих звездных отрыжек.**

тельно и бесповоротно изымать из магазинов программное обеспечение (в том числе и КИ), чьи мануалы наполнены ненавистными англосаксонскими (или любыми другими иноземными) каракулями. Отныне и присно, если французский штиль не доминирует в высокохудожественном руководстве к, в Квебек лучше не соваться.

Возвращение глубокой глотки

Дорогие ветераны! Прежде чем радоваться, прочтите. Vivendi Universal Games действительно объявила о создании восьмой части нежно любимого русским пахарем «Ларри». Leisure Suit Larry 8: Magna Cum Laude авторства некоей High Voltage Software выплеснется мутным белым на консоли и ПК к концу следующего года. Далее цитирую дословно: «Годами игроки умоляли нас о продолжении, и вот мы согласились. (Далее — УЖАСЪ. — **А.В.**) Вдохновленные неподражаемым юмором трех частей «Американского пирога» и «Кое-что о Мэри»... мы совместили внушительный опыт предыдущих серий... помножили на визуальные... 36 часов без остановки... enlarge your ho-ho-ho 5 times now!.. ich komme! yaaaaaa! zer gut...» Далее неразборчиво. «American Pie»?! Боссы VUG очевидным образом рехнулись в своем желании собрать хоть два пятака на откуп кредиторам. Трупы игросвятых ныне тревожат без зазрения совести, но если LucasArts опомнилась и зарезала новый Full Throttle, то в общечеловеческой порядочности VUG у новостного отдела .EXE есть сильные сомнения. Но хва-

тит! В дальнейшие детали вас обязательно посвятит Маша, я же, право, умываю и препоясываю.
Говоря об откровенной порнографии, сложно забыть и прославленного целлулоидного командира, предводителя восточногерманских команчей, доктора Зло Уве Болла. Герр Болл только что оскоромился приобретением очередной игролицензии: на этот раз Dungeon Siege! В ходе срочно созванной летучки дорредакция скомпозировала и адресовала Boll Kino Beteiligungs-GmbH & Co официальное прошение купить для главной роли действующего губернатора Калифорнии. Потому что нет варвара, кроме Арни. Также архилюбопытен факт наличия лицензии и на постановку игросценария на театральные рельсы. Представьте: в МХАТе им. А.П.Чехова премьера: «Блад Рэйн и упыри Третьего Рейха»! Впрочем, Гришковец и не такое осилит.

Репатрианты

В связи с чем .EXE-TACC уполномочен заявить целых два раза.
Первый: в октябре 2004 года нас ожидает с иголочки новый сиквел Blood Rayne 2 — вкупе с обещаниями мульона новых приемов, использования шеста (не для стриптиза, увы) и даже катания по перилам.
Второй: тематику Третьего Рейха внезапно подхватывают австралийские антипод-девелоперы Irrational во главе с Кеном Левайном (Ken Levine). Продолжение ультралевой резьбы носит название «Freedom Force Vs. the Third Reich» и позиционирует супернатуральных защитников демократических ценностей, грудью бросающимися на арийскую амбразуру. На повестке дня путешествие во времени, решение сложнейших баталий Второй мировой с помощью пары фонарных столбов и знойного латинского парня Дьяболито, а также, цитирую: «Destroyers of democracy Red Oktober & Fortissimo». В нагрузку Кен и команда клянутся подкрутить игродвижок с целью выжимки







1 Ларри (Larry 8, здесь и далее) только что наткнулся на стадо клонированных теток. Заявить в ООН о нарушении прав человека, что ли?
2 Господи, господи! Почему слева сердце, а справа кружка, сверху зомби под кайфом, а внизу смущенный инопланетянин? Почему сперматозоид стремится к трем арбузным долькам, наконец?! Метафизика...
3 Дальше — хуже. Коктейль против пивной кружки? Это, простите, повышение или понижение градуса старичка Ларри?

совершенно прям-не-отличишь комиксового стиля в изображении.
В то же самое время по закоулкам нашего информационного сообщества бродят настойчивые слухи о Shiny Entertainment, Дэвиде Перри (Dave Perry) и сиквеле Enter the Matrix. Гм. Что бы это значило?..

Свадьбы и похороны

Зато в судьбе Trinity от Gray Matter Studios сомневаться не приходится. Матрицеобразный шутер попал под ураганный огонь бухгалтерского отдела Activision и от полученных ранений скончался.
В силу все той же необычайной солнечной инициативности резко увеличилась смертность среди игровых команд. Реинкарнированная Atari безжалостно закрыла офис в Hunt Valley, вместе с которым завершилась славная история MicroProse, одной из древнейших девелоперских команд в истории ПК. Аминь. Перепрыгнув через океан, жестокая судьба с размаху прихлопнула авторов StarTopia и Blade 2, то бишь английскую Mucky Foot. Затем обернулась Джоном «The bitch» Ромеро (John Romero) и Томом Холлом (Tom Hall) и вломилась в ресепшен компании Midway с воинственным кличем: «Мы супердевелоперы! Наша цель — превратить Midway в команду ХАРДКОРНЫХ игроделов. Том будет креативным директором, а я, Суперромеро, займу привычный пост лидера проекта... В любом случае время смываться из Далласа давно пришло.»
Все мало-мальски мыслящие работники Midway, услышав эти слова, немедленно написали заявления об уходе по собственному и взяли путевку на Мальдивы, дабы наблюдать за грядущим взрывом с максимального удаления.
Группа других гейм-селебритиз, в числе которых отчетливо узнаваемы Дэвид Бревик (David Brevik), Макс и Эрих Шэферы (Max & Erich Schaefer), Билл Роупер (Bill Roper) и Кеннет Уильямс (Kenneth Williams), тем временем держит путь в Сан-Франциско, город на большом количестве холмов. Там друзья непременно организуют новую девелоперскую компанию Flagship Studios и займутся Совершенно Неожиданным проектом: не фэнтези, не спортивным и даже не в выдуманной локации, но с пористой нуар-атмосферой. И все будет хорошо.

P.S. Перед сном не забудьте пропеть три раза: «Пусть всегда будет солнце».

Космоборцы

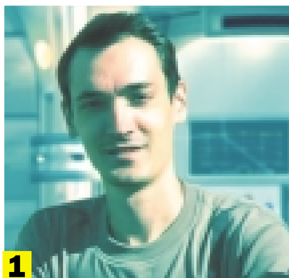
«Космические рейнджеры» возникли из ниоткуда, из звездной пыли, из детских грез об идеальной игре, из обрывков фантастической макулатуры и популярных телевизионных сериалов. Несколько жителей Владивостока вот так просто, без малейшей рефлексии, не думая о нишах, рынке, целевой аудитории и рейтинге ESRB, сделали очень наивную, простую и честную игру — каких уже просто не бывает.

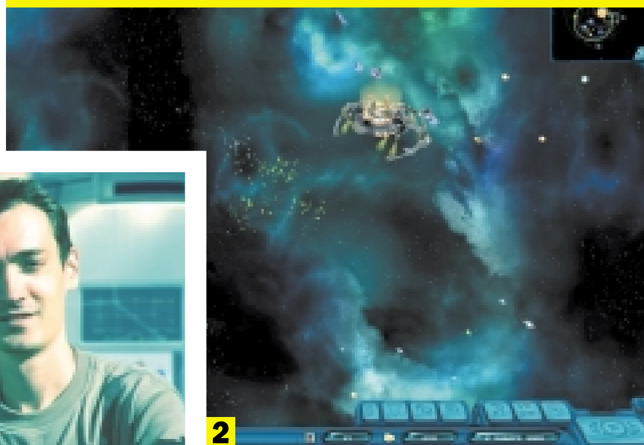


Был поздний вечер...
Издатель не мешал, просто позволил всему случиться: выплывет — хорошо, утонет — не жалко. Выплыло. Да так, что сегодня Elemental Games делает свою вторую «большую» игру...
После того как мы объявили «Космических рейнджеров» и Elemental Games апологетами российского трэш-движения, нам пришлось долго объяснять Дмитрию Гусарову, что это страшной силы комплимент, что трэш — это правильно и хорошо, что это, быть может, единственный способ остаться собой в этом полурабском бизнесе. В том же трэш-выпуске (см. #4'2003) мы предположили, что «Косморейнджеры» — первое и последнее откровение Elemental Games, что, став коммерчески успешной, заслужив внимание прессы и солидный бюджет на следующий проект, компания потеряет нечто очень важное — и станет как все. Конечно, нам этого не хотелось бы. До выхода следующей игры еще полгода. И, судя по названию, пока все идет хорошо. Сразу видно, что г-н Орловский в частности и западная школа маркетинга в целом еще не добрались до восточного побережья нашей, к счастью, безразмерной и непоколебимой родины. Игра называется (пристегнитесь!) «Космические рейнджеры-2: Доминаторы» (далее — «КР2»). Ниже приведены фрагменты электронной переписки, которые при определенном желании можно назвать интервью. Ответ на первое письмо я получил на следующий день. Дмитрий ГУСАРОВ, лидер Elemental Games, написал: «Был поздний вечер, мы уже вовсю играли в Battlefield 1942. Я, сидя в Т-34, удерживал важную точку на карте «Харьков», когда пришло ваше письмо. Извините — не смог ответить сразу...»

С успехом не шутят
Game.EXE: Я слышал, что человек, который подарит вам все выпуски «Вавилона-5», включая непоказанный в России пятый эпизод, сможет попасть в титры «Доминаторов». Неужели это правда? И как еще можно попасть к вам в титры?
Дмитрий ГУСАРОВ: Такой человек уже есть, он выслал нам пятый эпизод «Вавилона-5» по почте. Ждем, до Владивостока посылочки ходят черепашьим шагом. Взамен мы отправим ему диск «КР2», с автографами. А если серьезно, то, чтобы попасть в титры, надо сделать что-то полезное, то есть быть причастным каким-либо образом к созданию игры.
.EXE: Насколько я понимаю, над первыми «КР» работала бригада из девяти человек, причем начинали вы на голом энтузиазме. Хочется немного подробностей, несколько анекдотов из той, «другой», жизни.
Д.Г.: Да какие тут анекдоты... Одни бросили основную работу и затем несколько лет без выходных корпели над игрой. Другие занимались «КР» исключительно в свободное от основной работы время — делали то, что могли. Таких было человек двадцать...
Не секрет, что разрабатывать игры мечтают многие. Команд, функционирующих

«Космические рейнджеры-2: Доминаторы»
www.elementalgames.ru
жанр: Космостратегия
дата выхода: 1 квартал 2004 г.
разработчик: Elemental Games (www.elementalgames.ru)
издатель: «1С» (http://games.1c.ru)





1 **Дмитрий ГУСАРОВ, лидер Elemental Games.**

2 **Так будет выглядеть новая космическая база — бизнес-центр, с помощью которого, по словам Дмитрия, можно будет «финансировать галактические бизнес-проекты».**

на голом энтузиазме, огромное количество. Люди ищут и находят друг друга. Вот и мы путем многолетнего труда сколотили в итоге неплохой коллектив.
Шутить же на эту тему могу лишь на примере других команд — не доживших до этого дня. А вот вспомнить что-то веселое о нашей «напряженке» мне сложно.
.EXE: Кстати, как отнеслись к игре западные издатели? И вообще, смогут ли западные люди понять «Космических рейнджеров»?
Д.Г.: Как отнеслись — не знаю. Этим занимается «1С», к ним вопрос, мы с тамошними публикаторами не общаемся. Между тем уже подготовлены чешская и венгерская версии игры.
По поводу понимания... Иностранцы «туповаты» только в слабеньких головках русофобов. Я полгода играл в Интернете в Deadlock 2. Это стратегия — скучноватая, серьезная и т.п. Так вот, те же американцы показывали в ней настоящий класс... Словом, если кто-то из американских издателей выпустит «Космических рейнджеров», то не пожалеет об этом.
.EXE: Что изменилось в вас лично, в отношениях между членами команды, в подходе к работе после того, как вы стали известны на всю страну? Когда в «1С» сказали вам: ребята, мы вас берем и давайте подписывать контракт на продолжение «КР»? В общем, что из себя представляет Elemental Games сегодня?
Д.Г.: Мы, конечно, изменились. Стали реальней смотреть на вещи. Ну, немного возгордились, когда игра была высоко оценена и контракт на продолжение подписали. Но состояние это уже проходит, так как одно дело заявить о себе, а совсем другое держать марку.





3 В ремонтной мастерской игрок сможет вернуть в строй израненных в бою роботов.

4 Электростанция. Сюда уставшие от хлопот роботы приезжают на подзарядку.

От первых «КР» никто ничего не ждал, поэтому критика была минимальной. «КР2», напротив, ждут многие, и у нас такое чувство, что, что бы мы ни сделали, нас все равно вусмерть раскритикуют, даже если вторая часть будет лучше первой по всем показателям.
Отношения в команде стали более деловыми. С первыми деньгами исчезла некоторая нервозность, появилась вера в будущее. Мы растем как количественно, так и качественно. Очевидно, что теперь с каждым годом мы будем делать все более качественные продукты.
.EXE: Как пришла идея создать «Союз независимых квестописателей» (http://questmakers.bofh.ru), как работает этот орган, довольны ли вы результатами и чего хотите добиться? Включить в процесс создания игры игроков? Создать новую религию?
Д.Г.: Наша компания не имеет прямого отношения к «Союзу». Мы не являлись инициаторами этого движения, а всего лишь сделали инструментарий для удаленных разработчиков. Один из таких девелоперских продуктов, редактор квестов TGE, стал практически самостоятельным пакетом. В нем можно разрабатывать, проигрывать и переводить квесты.
Люди, объединенные идеей создания квестов, самостоятельно организовали союз, открыли сайт в Интернете. Любой желающий может к ним присоединиться. Elemental Games работает с ними как с независимыми удаленными разработчиками, ведь они делают квесты для «КР2». Религия нас мало волнует. Перед нами стоят вопросы дальнейшего развития этого направления. А именно: впереди «КР3», и для этой игры нужны квесты нового поколения. Что-то очень современное, гибкое. Это меня заботит... Не хотелось бы терять связь с такими людьми.

Былое и думы

.EXE: Говоря в целом, какие элементы «Космических рейнджеров» вы хотели бы закрепить в новой игре, а от каких хотите дистанцироваться? За что вас больше всего критиковали?
Д.Г.: Больше всего били за гиперпространство. За его графику, за его непохожесть на игру в целом, причем в худшую сторону. Тем не менее мы не решились убирать из «КР2» этот момент, так как примерно половине игроков гиперпространство нравилось.
Также нас активно критиковали за слишком простой сюжет. Но я никак не могу с этим согласиться. Более сложный сюжет? — не вопрос. Но тогда мы получим полумертвый мир, задавленный сценарием. Игр с отличными сюжетами много, а вот с живыми мирами почти нет. Словом, это наш осознанный выбор.
А дальше были мелочи: одним слишком сложно, другим очень просто, одним мало времени на задания, другим мало денег за торговлю. Тут уж у каждого свои взгляды и интересы... Мы выпустили несколько патчей, пытаясь удовлетворить всех. Во второй части постараемся все это учесть сразу. Впрочем,

новый баланс все равно потребует своих патчей...
.EXE: Расскажите о новых видах боев в космосе, чего именно ждать? Насколько сильно новые элементы повлияют на привычный по первой игре геймплей?
Д.Г.: В космосе новых «видов» боев не будет. Зато появится новое оружие — торпеды и ракеты, что приведет к возможности более удаленных сражений. Ну а на гейплей они, я думаю, сильно не повлияют.
Еще мы планируем ввести понятие акселерации двигателя. То есть в специальном режиме можно будет летать быстрей, удрать или догнать кого-то будет легче. Правда, за это игроку придется расплачиваться чем-то важным. Хочу подчеркнуть, что мы не собираемся менять игру на корню. Мы лишь дополняем ее новыми возможностями.
.EXE: Ну да, это понятно. Слышал, что вы решили добавить в игру новые космические базы. Какие именно, если не секрет?
Д.Г.: Это бизнес-центры и медицинские базы. В бизнес-центрах игрок может получить беспроцентные ссуды. Это даст возможность жить в долг, делать бизнес, не имея начального капитала. Также появится возможность спонсировать галактические бизнес-проекты. Игрок сможет вложить деньги в строительство новых станций, инвестировать менее удачливых рейнджеров, финансировать военные операции. Таким образом, даже не имея собственности, игрок сможет повлиять на события. И все благодаря толстому кошельку.
Медицинские базы помогут игроку получить временные навыки благодаря приему стимуляторов. Еще там можно будет лечиться. Да, да, игрок самым неожиданным образом будет заболевать, вступая в контакты с представителями разных цивилизаций. Может ослепнуть, стать наркоманом и т.п. У нас приготовлен широкий спектр самых гадских галактических болезней, часть из которых, впрочем, имеют и положительные стороны.





1 Новый магазин сведет с ума поклонников «Космических рейнджеров» своим разнообразием.

2 Перед вами классический образец малокской архитектуры 13-14 вв.

Винтокрылый Икар

.EXE: Узнав, что вы собираетесь добавить в «КР2» еще одну игру, стратегию в реальном времени на планетах, да еще в 3D... мы сначала очень сильно удивились. А потом, когда услышали знакомые слова «Nether Earth», обрадовались. Как же это все будет выглядеть на самом деле?
Д.Г.: Мы хотели дать игроку еще больше свободы, поэтому и придумали планетарные битвы. Вначале собирались сделать их по типу Final Fantasy. Потом вдруг вспомнили про Nether Earth... Никто до сих пор не пытался осуществить нечто подобное. Проекты типа Colobot — скорее извращение, чем наследники той великой игры. Современные RTS — это действительно что-то другое, ведь там интеллект юнитов — это интеллект игрока. А сам поклонник RTS — вездесущий и всемогущий бог. Потому-то все современные игры и похожи друг на друга...
Мы посадили игрока в вертолет. Он может управлять роботами, только вселяясь в них. Правило современных RTS «построил — выделил — послал» нашей игре не грозит. Игрок строит роботов трех серий, и для каждой серии он может установить общую точку «притяжения». Каждая группа, таким образом, согласованно контролирует точку притяжения. Игрок летает на вертолете и оказывает огневую поддержку своим роботам, руководит группами и может персонально в них вселяться. Игрок не бог, он может погибнуть, его вертолет, его робота могут уничтожить! Ну и, конечно, как в Nether Earth, роботов можно будет собирать из частей, а чтобы покупать части — надо будет захватывать и держать под контролем заводы. Безусловно, наш геймплей будет отличаться от того, что было в Nether Earth. Один стреляющий и умирающий вертолет чего стоит! Мы вводим в игру множество свежих элементов, которые естественны для современного пользователя. Это будет новая динамичная игра, в которой будет время для всего — и чтобы подумать, и чтобы полетать, и чтобы пострелять...
.EXE: Сможет ли игрок в любой момент покинуть «сражение» на планете и вернуться в космос? Возможны ли несколько одновременных стычек на разных планетах?
Д.Г.: Мы думали о введении опции «покинуть сражение». Но чего ради? Игрок не захочет терять время, передумав драться на планете. Куда проще нажать кнопку «Load» и выбрать момент сохранения до начала планетарной битвы.
«КР2» — походовая игра. Реальное время только в планетарных битвах. А вот одновременных стычек не будет. Игрок может быть только в одном месте. Вот если мы когда-нибудь возьмемся за игру в реальном времени, да еще с многопользовательским режимом, то тогда каждый из игроков сможет драться на своей планете одновременно с соперниками.
.EXE: Вероятно, «Космические рейнджеры-2» так и не обзаведутся мультиплейером?
Д.Г.: Так и есть, «КР2» останется игрой для одного игрока. Мы планируем реализовать сетевые планетарные битвы в третьей части, но это уже совсем другая история.
.EXE: Дмитрий, спасибо за интересные ответы. Вам и вашей команде — успехов!

Беседу вел Олег Хажинский.

Свистать всех наверх!

Внимание, внимание, говорит Германия. Со стапелей Ascaron готовится сойти очередной торгово-пиратский симулятор, и мы, штатные .EXE-флибустьеры, просто не можем не приголубить эту первополосную новость. Свежий, еще в смоле, корпус украшает пригоршня букв и одна цифра. Арзамас-17? Нет. Port Royale 2? Да!

Живьем в «Аскароне»

Несчастные никчемные людишки, до сих пор не удосужившиеся пустить ко дну хотя бы пару фрегатов, немедленно берите ноги в руки и скачите наверстывать упущенное — плавайте кораблями Ascaron и топите всех неугодных. Романтика морей по вам плачет, а вместе с ней, глядючи на ваши лишения, обливается горючими слезами дорогая редакция. Нельзя, нельзя самоустраняться от такого удовольствия — особенно если вы приверженец стратегического жанра. Именно ради вас производственные цеха и стапеля Ascaron громокипят, бурлят и даже клокочут. Ради вас трудоголические немцы выпускают отличные игры с завидной периодичностью — раз в полгода. И ради вас же один из этих святых людей отвечает на наши вопросы. Позвольте представить — Даниэль ДЮМОН (Daniel Dumont), автор концепции и менеджер проекта Port Royale 2.

Личное

Game.EXE.: День добрый, геноссе! Наш стратегический департамент уже второй год заходится в экстазе от ваших игр, посему расскажите поподробнее о своей команде. Кто вы, что вы и как вас, столь одаренных людей, угораздило оказаться под одной крышей?

Даниэль ДЮМОН: Ascaron занимается разработкой игр с 1992 года, постепенно приумножаясь в числе — сейчас нас уже полсотни человек. Назвать всех по именам?

.EXE: Если всех — никакого журнала не хватит! До нас доходят слухи, что отдельные ваши кадры являются настоящими мастодонтами индустрии и даже приложили в свое время руки к тому самому Der Patrizier? Сколько их, старожилов?

Д.Д.: Все верно, Der Patrizier — наше чадо. Он был создан более 10 лет назад командой из трех человек, из которых лишь один — Бернд Людвиг (Bernd Ludewig) — до сих пор занимается игропроизводством. Бернд — ведущий программист серий Patrician и Port Royale. Опытен, чертяка, как старый морской волк.

.EXE: Или как зубр. Продолжаем знакомство. Где базируется ваша штаб-квартира и чем вы занимаетесь в свободное от игр время? Можете ли сообщить какие-нибудь занимательные подробности о своей команде и ее окружении?

Д.Д.: Наш офис расположен в часе езды от Ганновера, в уездном городке Гутерсшлох. Работать в Ascaron — чистое удовольствие, все сотрудники — веселые и приятные люди, находящие необъяснимое удовольствие в круглосуточном игросозидании.

.EXE: Очень нетрадиционное хобби...

Д.Д.: Не надо думать, что мы не от мира сего. По чести говоря, единственный дикий факт касательно Ascaron, которым я могу поделиться с вами, заключается в том, что наш офис располагается в старом здании без единого кондиционера и порой мы вынуждены работать в адских условиях. 40 градусов жары летом — совсем не курорт.

.EXE: А чем вы утоляете жажду в столь невыносимые моменты бытия? Дайте угадаю... У вас в подвале располагается персональный пивной ресторан, в огромных бочках которого вы и черпаете свое вдохновение?

Д.Д.: Тс-с-с! Ни слова о Напитке. Наше начальство всерьез полагает, что Напиток и Работа несовместимы, а потому заранее позаботилось об отсутствии подобных заведений не



1 Даниэль Дюмон, разработчик всех и всяческих концепций, управляющий всеми и всяческими проектами, главный пиратовед и пиратовод Германии.



2 Отличная панорама! Кто-то еще сомневается, что КИ — это высокохудожественно?

Port Royale 2

www.ascaron.com/gb/portroyale2/index.html

жанр: Экономический симулятор

дата выхода: 2004 г.

разработчик: Ascaron (www.ascaron.com)

издатель: Не объявлен

только в подвале, но и в округе.
.EXE: Ну хоть любимую марку озвучьте? Обещаем — никому, в том числе и начальству.
Д.Д.: Нихт, нихт! У меня еще рабочий день не кончился. Не искушайте!
.EXE: Уговорили. Бываете ли вы на форумах, посвященных своим играм? К гласу народа прислушиваетесь?
Д.Д.: Близкие контакты такого рода — наше второе призвание. Мы уделяем большое внимание feedback'у и даже периодически устраиваем fan-party. То бишь общаемся с пользователями живьем.
.EXE: Похвально. И какие же изменения, предложенные поклонниками игры, будут привнесены во вторую часть?
Д.Д.: Окончательный список пока не утвержден, но по результатам прошлых проектов могу с уверенностью сказать, что около 50% всех пользовательских рацпредложений рано или поздно прикручиваются к телу игры. Такова правда жизни, от которой никуда. Впрочем, может быть, это только наши игроки такие головастые...


2

Коммерческое

.EXE: Даниэль, а почему Port Royale 2 (далее PR2), а не Patrician 3? Решение сделать еще одну игру «про Карибы и Ямайку» продиктовано модой на «пиратские» игры, очнувшейся благодаря к/ф «Пираты Карибского моря» и непреходящей харизме Джека Воробья, или же команде попросту захотелось сменить место обитания?
Д.Д.: Причин две. Во-первых, аддон ко второму «Патрицию» вне Германии издается под вывеской Patrician 3...
.EXE: Во как... Да за такое канделябром надо.
Д.Д. (*продолжает без тени смущения. Истинный ариец*): ...а во-вторых, сама серия Patrician, по нашему мнению, достигла вершин эволюции. Мы, конечно, можем сделать еще один сиквел, напичкав его сотнями мелких радостей, но кто станет это покупать? Лучше подождать пару лет, пока целевая аудитория дозреет. С Port Royale все было иначе — эта игра все еще на пути к совершенству, место для разбега есть, а потому мы занимаемся разработкой второй части. Кроме того, ганзейская тематика вне Германии не особенно популярна, а игры про пиратов идут на ура.
.EXE: Ага, стало быть, все-таки маркетинг унд таргетинг. В определенных недобросовестных кругах считается, что игра, обладающая высококачественным геймплеем, не обязана быть сногсшибательно красивой. Что вы можете сказать в свое оправдание, снабдив Port Royale и тем, и другим?
Д.Д.: Все просто: красивую и умную игру легче продать, нежели скучную и страшную.
.EXE: Гениальная формула успеха! Между тем мы давно уже не видели столь красочных игр, использующих спрайтовую технологию. Надеюсь, вы не собираетесь опошлять картинку тотальным 3D?
Д.Д.: Только не в PR2. Мы предпочитаем совмещать 2D- и 3D-технологии. Некоторые объекты — корабли, деревья, портовые пушки и вода — выполнены с использованием трехмерной графики, в то время как здания и жители по-прежнему плоские-плоские. Благодаря такому подходу мы и добиваемся очхорошего качества картинки, прекрасно существующего в условиях сравнительно невысоких системных требований.
.EXE: То есть движок достанется PR2 в наследство от первой части, моя правильно понимать? Но ведь какие-то изменения в графике будут, нет? Дополнительные eye-candy-элементы лишними не бывают.
Д.Д.: Если во время боя вы приблизите камеру к палубе, то заметите, что по ней прохаживаются микроскопические матросы. Если вы начнете палить в неприятельские корабли спаренными ядрами, то увидите, что паруса рвутся в лоскуты и обвисают, а затем ломаются мачты. Добавьте к этому пожары и облака порохового газа, рвущиеся из пушечных стволов, — получается привлекательное зрелище, верно? Кроме того, мы активно используем новые 3D-технологии, благо-

даря чему морская вода теперь по-байкальски прозрачна и населена разнообразной живностью. Само собой, мы перерисовали заново и городские кварталы.
.EXE: При всех своих достоинствах PR, как мне кажется, была довольно сложна для новичков в жанре. Игра позволяла настроить автоматическую торговлю, но делать это следовало с учетом очень многих факторов — иными словами, требовалась тонкая работа головного мозга. Может быть, стоит добавить возможность абсолютной автоматизации торговых дел, как это было в Master of Orion 3, дабы не распугать потенциальных покупателей среди «чайников»?
Д.Д.: Не думаю, что это лучший выход из ситуации. Автоматизация хороша для тех, кто уже разобрался с правилами игры и не хочет увязать в рутине. Новички же, наоборот, получают намного больше удовольствия, разбираясь во всех аспектах экономики собственноручно и делая свои первые успехи без чьей-либо помощи. Если вы хотите сделать игру более доступной для начинающих, следует упростить правила. Взгляните на шахматы: правил немного и они просты. В то же время игра предлагает неисчислимое количество вариантов, и количество это постоянно увеличивается с ростом мастерства игрока. При создании наших КИ мы стараемся использовать ту же «философию»: простые правила и широкие возможности.
.EXE: К вопросу о возможностях: что нового сулят нам дипломатические сферы PR2? Как насчет учинить из всея Атлантики свободную Кубу путем правительственного переворота? Или политкорректность обязывает следовать только путями настоящей демократии, запрещая бомбить школы и больницы?
Д.Д.: О, дипломатия... Вы сможете захватить абсолютно любой город — даже все города, если чувствуете в себе надлежащие силы. Подобные задания вам будет выдавать новая персона — вице-король. Слушайтесь его обязательно, если хотите дожить до хеппи-энда.
.EXE: Следует ли ожидать гонки вооружений и прочего научно-технического прогресса?
Д.Д.: Несомненно. Мы добавили несколько типов кораблей и внесли коррективы в производственную схему. В любом из 60 городов игрок может открыть собственные офисы и фактории, удавить конкурентов демпингом и основать собственную торговую империю.

Пиратское

.EXE: С детства мечтал стать олигархом, но... Жизнь торговца прекрасна, но я всегда предпочитал промышлять каперством, делая деньги на разграблении городов, захвате заложников и умыкании кораблей. Не желаете ли добавить новых возможностей пиратам-акробатам?
Д.Д.: Видите ли... PR изначально планировалась как стратегическая игра с широкими возможностями для любителей экономической, строительной и торговой деятельности. Мы не предполагали, что пиратство и мародерство заинтересуют потребителей сильнее, чем мирное добывание хлеба.
.EXE: Ну так и вы не вчера родились. Большинство пользователей предпочитают играть на стороне «плохишей», это очевидно. Было бы приятно заиметь личный остров в Атлантике и избавиться тем самым от необходимости бить челом перед каждым чиновником. Более того, совершенно не хочется зависеть от общемировой политической обстановки и в случае замирения двух держав отказываться от насиженных рыбных мест. Получат ли пираты свой Вавилон?
Д.Д.: Да, но это будет непросто. Во-первых, как я уже говорил, вы можете захватить абсолютно все окрестные города и передать их под власть той державы, которая вам наиболее симпатична. Во-вторых, вы имеете право построить четыре собственных города в любой точке


1


2

1 **Эти скромные, милые люди за свою жизнь потопили столько кораблей, что бедняга Флинт переворачивается в гробу.**

2 **Благодаря надписям заблудиться в архитектурной роскоши невозможно: губернатор — налево, вице-король — направо.**

3 **С развитием города свободного места становится все меньше и меньше. Расширять владения можно и нужно, но прежде придется усадить конкурентов в долговые ямы.**

карты и заниматься там всякими безобразиями без каких-либо ограничений. В-третьих (и это главное), быть пиратом в PR2 намного сложнее, нежели в PR. В случае беспорядочных и беспричинных грабежей представители всех стран станут относиться к вам неодобрительно. Возможны даже многочисленные рейды, имеющие целью расправиться с вами. Именно с вами! Перспектива?

.EXE: Звучит как настоящий вызов. Не слишком ли?


3

Д.Д.: Мы специально усложнили пиратскую жизнь. Очень непросто сбалансировать две игры в одной, поэтому мы все же рекомендуем нашим игрокам уделять основное внимание экономическим вопросам и не увлекаться разбоем.

.EXE: Ваш новый тайтл Tortuga как раз пропагандирует обратное!

Д.Д.: На то он и другой, верно?

.EXE: Действительно. Морские баталии в PR были чудо как хороши. Я понимаю, что лучше некуда, но все равно спрошу: не собираетесь ли вы привнести что-то новое в данный режим?

Д.Д.: Мы стараемся сделать сражения более многомерными с тактической точки зрения. Игрок будет управлять только одним кораблем, что позволит ему уделять больше внимания собственно маневрам.

.EXE: Звучит точь-в-точь, как описание боевого режима в Tortuga... А вы не думали о шлифовке сухопутных боев? К чему эта удручающая схематичность? Интуиция подсказывает нам, что заслуженный игродвижок потянет не одну сотню юнитов — а значит, штурм городских стен может получиться не менее зрелищным, чем морские потасовки.

Д.Д.: Да, изменения есть, feedback не дремлет. Основное новшество: игрок может напрямую управлять своими войсками.

.EXE: То есть получается стандартная RTS?

Д.Д.: Нет, получается нестандартная стратегия с широким набором возможностей. Сухопутные стычки — всего лишь одна из таких возможностей.

.EXE: Хорошо... перенесем беседу в более мирное русло. Первая игра радовала своими несюжетными, зачастую неожиданными квестами. Никогда не забуду тот миг, когда мне сообщили, что мою виртуальную супругу похитил местный Веселый Ржевский. Спасти ее от негодяя было делом чести! Новые задания в PR2 будут столь же нетривиальными?

Д.Д.: Я бы предпочел умолчать о подробностях — если за полгода до выхода игры вы узнаете, что вице-король поручит вам не-скажу-что, то сюрприза не выйдет. Если же говорить в общих чертах, то мы переписали дерево миссий с нуля, не забыв добавить множество побочных и зачастую забавных заданий. Уверяю вас, скучать не придется.

.EXE: Суждено ли нам встретиться с ацтеками и поохотиться за их легендарными сокровищами?

Д.Д.: Найн, индейцы свои сокровища надежно прячут. Более того, краснокожие сами с удовольствием поохотятся за вашей казной — они периодически будут нападать на города.

.EXE: Каких еще прелестей можно ожидать от PR2? В каких еще местах этой замечательной игры возможны расширения и углубления игропроцесса? Смогу ли я принять ислам и заполучить четырех жен вместо одной, как прежде?

Д.Д.: Про ислам и жен мы пока не определились, но, как говорят у нас в Баварии, расширили и углубили многие другие элементы игры. Пираты теперь имеют собственные секретные базы, которые могут быть атакованы и уничтожены игроком; военные эскадры в период боевых действий ведут себя более агрессивно и даже нападают на города. Представляете, приплываете вы домой, а там уже чужая территория...

.EXE: Да, когда «враги сожгли родную хату» — это всегда настраивает на определенный лад. Что ж, большое спасибо за внимание к «межвселенскому журналу номер один». Удачи вам в разработке Port Royale 2. Семь футов под килем!

Д.Д.: Спасибо!

Беседу вел Александр Металлургический.

Рыбий жир

Здравствуйте, меня зовут Джонни Ноксвиль, и сейчас я засуну... Нет, не так. Здравствуйте, меня зовут Стивен Спилберг, и сейчас я вам <...> скажу, что я обо всем этом... Нет, снова мимо. Здравствуйте! Я — Робот. Сейчас я предскажу ваше будущее. Немедленно поместите десять руб. в приемное отверстие.

В томате

Игра Bloody Waters привлекательна своей необычностью. Много вы видели игр об акулах? Или хотя бы о водоплавающих животных вообще? «Русалочка» на «Денди» не считается. Ну? То-то же. Нет таких, и даже не пытайтесь морщить лобную кость, все равно не вспомните. А достаточно ли внимания уделяется акулам в индустрии развлечений вообще? Телеканал Discovery, «Челюсти», клип самой лучшей в мире группы Deftones на песню My Own Summer — это все.

Трудно судить, как сложится ситуация в других отраслях, но водоплавающий КИ-мессия уже на подходе. Полные предвкушения взоры следует обращать на Pineapple Interactive, сумевшую поймать за хвост самую необычную игровую концепцию последнего времени. Через год эти люди подарят нам море вперемешку с человеческой кровью. А пока мы вышли на контакт с загадочной йоркширской компанией, и на наши вопросы неоднозначно ответил человек редких пиар-способностей по имени Саймон БАРРЭТТ (Simon Barratt).

В бензине

Game.EXE: Здравствуйте! Давайте знакомиться.

Саймон БАРРЭТТ: Привет, я Саймон Баррэтт, я — Ведущий Шифровальщик в Диалоговом Ананасе. Я в основном работал здесь, так как мы сформировались. Мои ежедневные дежурства вовлекают воздействование на различные части кодекса игры, удостоверяясь, что никто не ввел противные ошибки и болтающий всякой ерундой на прессу.

.EXE: До анонса Bloody Waters мы ничего не слышали о Pineapple Interactive. Расскажите, как появилась на свет ваша компания, почему вы решили посвятить себя этому неблагодарному труду?

С.Б.: Мы фактически были вокруг в течение пять лет, мы только что были тихи! Мы произвели три собственных идеи игры и развили наш собственный двигатель (названный Американским волком), предыдущие игры, которые мы получили к стадии, где мы решили, продолжить ли их или нет. Те игры действительно не заканчивали ту стадию из-за то, что различного жанра игры был испорченным плохими выпусками. Мы хотим, чтобы наш первый выпуск был очень успешным, и Кровавые Воды проходит ту стадию, и мы работаем полностью к выпуску этого и делаем это большим успехом!

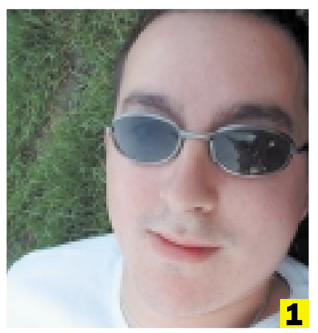
.EXE: Откройте нам секрет: почему акулы? Вас что-то связывает с этими очаровательными животными?

С.Б.: Я думаю, причина, которую мы выбрали, акула была просто, потому что это не было сделано прежде, акула — очень сильное и запугивающее существо (наша видоизмененная акула даже больше так!). Акула, хотя может только сделать так много от воды, которая является, почему мы имеем «Культ акулы», группа людей, которыми игрок может управлять, кто хочет помочь акуле получать месть на ученых, которые заключили в тюрьму ее.

Все мы имеем нежность к акулам, поскольку мы росли, наблюдая фильмы Челюстей и фактически воздействуя на игру, океан — очень интересное место, и мы имеем много прохладного материала, чтобы использовать.

.EXE: Общеизвестно, что акула — это такая большая рыба с зубами, которая постоянно наворачивает людей и снимается у Спилберга. А что нового об акулах игроки смогут почерпнуть из вашей игры? Иными словами, нас интересует, насколько глубоко вы изучаете предмет.

С.Б.: Мы сделали большое исследование в акул, и вся



1 Саймон Баррэтт, главный программист, менеджер по связям с общественностью и, по-видимому, единственный сотрудник Pineapple Interactive.



Bloody Waters: Terror from the Deep

www.pineapple-interactive.com
жанр: Симулятор акулы-убийцы
дата выхода: 4 квартал 2004 г.
разработчик: Pineapple Interactive (www.pineapple-interactive.com)
издатель: Не объявлен



2 Что сейчас будет!..

команда имела немного опыта с акулами, так же как нами имеющий большую видео длину в футах как ссылка. Наша акула может сделать намного больше, чем невидоизмененная акула могла очевидно, но мы предпринимаем действия реальной акулы и затем с видоизмененной акулой мы делаем те движения более преувеличенными.

.EXE: Проект получается весьма специфический: с акулой не сделать игру про плохого полицейского или о мутантах из космоса, поэтому вам в любом случае придется сгенерировать парутройку свежих идей. Словом, расскажите немного о сюжете.

С.Б.: Заговор в основном вращается вокруг нашей акулы, кто был опытен на противными учеными, в то время как акула транспортируется наряду с некоторыми другими предметами испытания к секретной основе исследования сливы лодки и наше спасение акулы! Наша акула ищет месть на её каперах, которые находятся где-нибудь в цепи островов, где погруженное судно. Акула будет должна найти, что ученые под водой базируются и будут расти и видоизменяться, поскольку игра продолжается и поскольку больше миссий закончено. Так же как миссии избегать определенной области карты, чтобы найти местоположение ученого и отбивать другие существа моря, мутанта акула может ответить ударом на удар и исследовать массивные окружающие среды, которые мы строили и терроризируем то, что они хотят. Свободные бродят, часть игры — больше стороны на стадии становления игры, поскольку вы делаете определенные вещи в области, люди будут реагировать, например, иногда рыбак преследует вас в их лодках гарпуна, другая полиция времен преследует вас. Это забава, когда вы только хотите быть злой акулой!

.EXE: А что геймплей? Чем игроку предстоит заниматься с утилитарной, механической точки зрения — головоломки, мини-квесты, заплывы на время?

С.Б.: Игра игры изменяется довольно много всюду по игре, как меньшая акула, вы должны быть весьма умны, чтобы решить некоторые из миссий, поскольку вы не будете достаточно сильны, чтобы взять много пуль от полиции или люди, охотящиеся на вас, так вы должны или использовать Культ акулы, чтобы помочь вам, или удостовериться, что вы остаетесь из пути пуль. Когда акула более сильна и более жестка, вы будете способны сбросить со счетов несколько пулевых ранений, но вы будете иметь более мощное оружие и существа, чтобы волноваться о!

Миссии — соединение между загадками и использованием чистой силы. Некоторые миссии будут только использовать другие акулы, использующие Культ акулы, и транспортных средств или пункты, которые они имеют.

В экстазе

.EXE: Насколько нам известно, играть придется не только за акулу. На сайте игры вы обещаете нам дать порулить всамделишным аквалангистом. Какую конкуренцию в плане геймплея сможет составить хищной рыбине тощий человечишко? И вообще, каким движениям и трюкам будут обучены герои игры?

С.Б.: Акула может укусить, укус власти (для водных и воздушных нападений), тарана, толчка и горизонтального щелчка хвоста. Вы можете взаимодействовать с чем-нибудь в мире, так что вы можете тянуть, выдвигать, тянуть, щелкать и разрушать что-нибудь, что вы хотите. Как Культ члена Акулы вы можете также использовать машины типа грузоподъемников, подъемных кранов, лодок, так же как использующих объектов в вашем инвентаре, чтобы восстановить и управлять вещами.

Нападения акулы очень порочны, поскольку вы прогрессируете через игру и акула видоизменяется, вы можете взять более опасную добычу и сделать более драматическое повреждение, типа разбивающихся отверстий в океанских лайнерах и разрывающих людях, как пруты!

.EXE: Безусловно, главный вопрос будет звучать так: разрешается ли жрать людей? С кровью, хрустом костей и прочими аппетитными подробностями, достойными гордого рейтинга «Mature»?

С.Б.: Вы определенно будете способны съесть людей, щелкнуть ими вокруг, сорвать их члены, откусить ногу и через них назад к пляжу! Мы имели бы очень передовую систему частицы крови в месте также, так, если вам подняли выбор крови, тогда вы будете иметь заплаты крови на всем протяжении воды, так же как на любых лодках или другие люди или фиксируют по пунктам поблизости! Так же как графически, конечно, есть удивительные звуковые эффекты хрустящей кости и пугающих криков! Мы довольны нашей системой куклы тряпки, поскольку это — в настоящее время, и мы имеем еще более прохладные особенности, чтобы добавить в это, чтобы позволить вам разрывать меньшие куски из людей, когда вы кусаете в них!

.EXE: В заключение расскажите нам, пожалуйста, о технологиях, применяемых в игре. Где вы нашли такой симпатичный движок? И как ваше рыбовладельческое хозяйство будет дружить с физикой вообще и с невероятно сложной физикой жидкостей в частности?

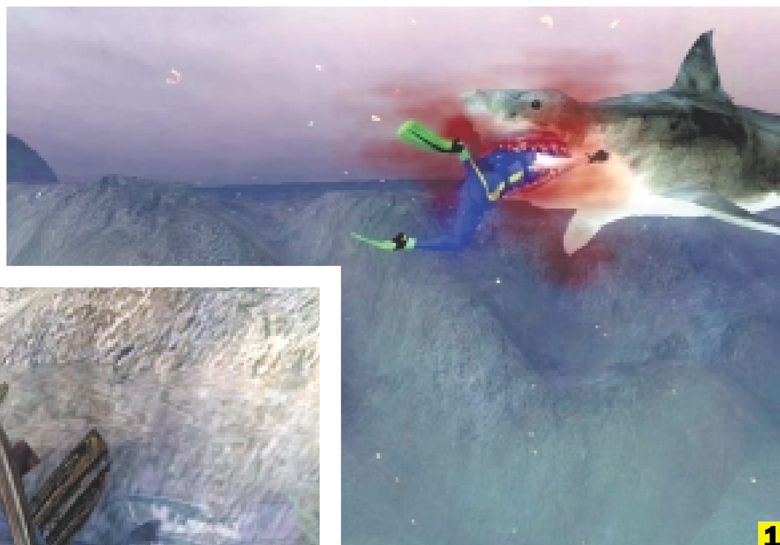
С.Б.: Двигатель развит в доме нашей командой посвятивших себя программистов и пробегов на многократных платформах. Мы постоянно исследуем новые методы и испытываем их. Система физики обращается к каждому объекту в мире игры. Каждый соответственно моделировал плавучесть, слабые пятна и точки разрыва. Так, например, вы можете оторвать член от человека и сбить кого-то с пирса с этим! Или вы можете захватить развалины от одной лодки, чтобы разбить большую лодку, или человека! Вы можете также поджечь вещи и заставить вещи взорваться. Водная система основана на подобных методах, используемых в кинопроизводстве как Совершенный Прямой репортаж Шторма и Обнаружения, только понижать решение и управление в режиме реального времени. Водная физика и предоставление принимают во внимание руководство ветра, зыбь волны, водную глубину, отражение, цветовую передачу, и это никогда не будет повторяться.

.EXE: Самый-самый последний вопрос! Когда с вашей многообещающей игрой случится релиз?

С.Б.: Игра намечается для завершения в Q4 2004, но окончательное решение в дату выпуска — до издателя. Мы будем регулярно обновлять наш вебсайт с новостями и видео Кровавых Вод, и возможно демонстрационный пример ближе к дате выпуска!

.EXE: Большой спасибо за ваш время и усилие! Мы желаем вам все лучшее и лучшее, пожалуйста, помним — мы наблюдаем на вас!

Беседовать пытался Михаил Бескакотов.





1 Случайные аквалангисты ей тоже по вкусу.

2 Замечательный физический движок имеется в распоряжении Pineapple Interactive уже сейчас. Осталось раздобыть где-нибудь приличный графический, и «Левая резьба года» у англичан в кармане.

3 Дьявольская селедка, инфернальная плотва, адская треска, карп-пенетратор, камбала, несущая опустошение, — называйте как хотите, она все равно не перестанет брезговать соседями по аквариуму.

Black Hawk High

Удивительно, чем думают в NovaLogic'овском загсе, регистрируя безобидный онлайновый шутер под таким смелым именем... Тут же кругом дети! А может, все видные симуляторщики мира неравнодушны к? Ашот, что скажешь? Ашот, да оторвись же ты наконец от кальяна!



Battlefield должен быть разрушен

Понятно, что в Саратове, Пскове и Бугульме играть в Joint Operations мало кто станет — вместо этого все будут передавать зажигательные приветы локальным телекоммуникационным магнатам, из-за которых на серверах Star Wars Galaxies так мало джедаев с рязанским акцентом... Но главное — чтобы игра была хорошая, а как в нее играть мы уж сообразим, правда же? А уродиться хорошей игрой Joint Operations на роду написано. «Да, да, у проекта и впрямь неплохие шансы», — подсказывают нам только-только приступившие к внутреннему (закрытому) бета-тестированию поклонники из числа прошедших строгий новалоджиковский фейс-контроль. Судите сами: унаследованный от Black Hawk Down (то есть, конечно, от Comanche 4) движок вновь основательно заштопан, и на скриншотах уже можно различить потрясающе красивую воду, правильно реагирующую на крупнокалиберные снаряды, а также весьма недурственный, густой, почти настоящий лес; появилась возможность управлять всеми видами техники, вплоть до вертолетов, — теперь мы понимаем, для чего берегли эту драгоценную «феатуре» авторы почти полностью пешего «Черного Ястреба»; традиционное множество «полностью реалистичного оружия»; прогуливающиеся по полю боя аборигены; интуитивный редактор уровней; 64 игрока; огромные карты; отсутствие каких-либо намеков на игровые классы и врожденную профориентацию... Есть ли смысл скрывать, что игра изначально затевалась как «наш ответ Battlefield 1942», с вытекающим отсюда бесконечным геймплеем? Вдаваясь в излишние пока детали, можно упомянуть аутентичный пять-один-шум поднимающегося из морских пучин монструозного LCAC, неизменно вгоняющий игроков в священный трепет...

Joint Operations: Typhoon Rising («Операция «Вулкан»)

жанр:	Многопользовательский тактический шутер имени Джа
дата выхода:	1 квартал 2004 г.
разработчик:	NovaLogic (www.novalogic.com)
издатель:	NovaLogic (www.novalogic.com)
издатели в России:	«1С» (http://games.1c.ru), snowball.ru

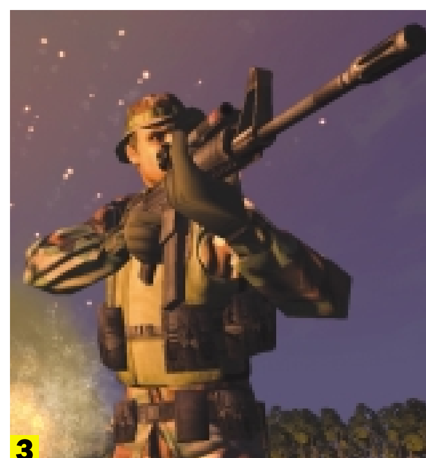




1 **Охота на колибри — дело для настоящих профессионалов: спецэкипировка, работа только в паре.**
2 **Пиар-граждане из NovaLogic утверждают, что добиться серьезных успехов в бою можно только с одновременным использованием наземных, воздушных и морских сил. Ага, конечно. Ведь давно известно, что все с детства хотят быть полевыми медиками...**
3 **Бойцов спецназа тренируют как молодых кобелей: ставят спиной к складу с боеприпасами и поджигают фитиль.**

Черномырдин и стройбат

И все же относиться к Joint Operations следует если не с предубеждением, то с известной осторожностью —







4 Смотрите, смотрите! Тачка как у Бедросыча!

5 В местных лесах часто встречаются лоси-людоеды, поэтому...

много ли на вашей памяти удачных клонов Battlefield 1942? Короткие перебежки из здания в здание, продуманное командное взаимодействие и слаженные атаки на вражеский тыл — на стадии концепт-документа все многопользовательские шутеры выглядят чертовски привлекательно. На деле же обычно получается броуновское движение стройбата в загаженном туристами лесопарке.

Метод борьбы с сумбуром, по версии NovaLogic, заключается в максимальном упрощении всего и вся: управление в три с половиной кнопки, одна из которых отвечает за ободряющее товарищей по оружию «Go-go-go!», несерьезный милитари-стиль (это не униформа, это дедушкины рыбацкие штаны от Abercrombie), не «Цельнометаллическая оболочка», но «Майор Пэйн». Если сработало в Сомали, почему бы не попробовать то же самое в Индонезии (а это она — раздираемая внутренней междоусобицей)? Мы с удовольствием оценим в первом квартале 2004-го жизнеспособность подхода, а заодно выясним, почему у присутствующей на шотах солдатни такой... гм... обращенный в себя взгляд. Неужели и впрямь... курили?

Михаил Бескакотов.

Are You Tribal?

Вот Tribes. Сказать, что этот сериал пользуется на родине слонов особенной популярностью, – соврать. Виной тому, как обычно, рассыпчатая модемная лапша, соединяющая вас с бездонным Интернетом, но для виртуального смертоубийства совершенно непригодная.

Поздно — лучше

Если вы зайдете на www.planettribes.com, то увидите, что эта онлайн-вселенная живет, здравствует и постоянно принимает в свои крепкие объятия все новых аддиктов. Знающих язык Пушкина среди них — единицы. Говорящих на языке Юза Алешковского немного больше, но число все равно получается удручающее. Исправить ситуацию и познакомить «дарагих расиян» с Минервой и Кровавыми Орлами взялись знатные ювелиры из Irrational Games. Tribes: Vengeance будет к нам ближе — скажите спасибо наконец-то обретенному синглу. Техническую поддержку обеспечивает продукт гватемальских старателей Epic Games.

Игра уже выглядит весьма вкусно — не стесняйтесь, окиньте непредвзятым взором окрестные иллюстрации. Остальные подробности — пока такая же загадка, как и причина наличия в рубрикаторе сайта VU Games игр на ВСЕ буквы, кроме «v» и «u». Пролить свет на то, как оно будет играться, попытался (увы, без особого успеха) Тони ОКДЕН (Tony Oakden), представившийся как продюсер главного проекта Irrational Games, или просто человек, «не дающий бездельничать разношерстной ораве австралийских разработчиков».

Расширить границы

Game.EXE: Замечательные идеи и чудесное исполнение — именно за это мы всегда относились к играм Irrational Games особенно тепло. Темная, тревожная System Shock 2, затем искрометная Freedom Force. Мы ваши поклонники до гроба!.. Как вас занесло во вселенную Tribes? За что вы любите прошлые игры этой видной серии?

Тони ОКДЕН: Спасибо за теплые слова! Tribes приглянулась нам своей непохожестью на основную массу 3D-шутеров. Необъятные открытые пространства, джетпаки, высокие скорости — все это сильно выделяет игру из набившей оскомину жанровой однообразности. Разрабатывая Vengeance, мы стараемся подчеркнуть все достоинства концепции Tribes.

.EXE: Tribes всегда была multiplayer-ориентированной игрой. Чьей инициативой было добавить в Vengeance однопользовательскую составляющую — вашей или издателя?

Т.О.: Во всем следует винить товарищей Кана (Adam Kan), Родберга (Alex Rodberg) и Манкена (Chris Mahnken) из VU Games. Эти замечательные люди и восоколобые маркетологи долго играли в предыдущие серии Tribes, пробовали на зуб геймплей, анализировали сюжетные пертурбации методом фокус-групп, придумывали сложные бизнес-схемы и подкрепляли их непонятными графиками. В результате они решили, что расширение целевой аудитории сослужило бы франчайзу неплохую службу. Для достижения цели была задумана однопользовательская кампания, созданием которой мы сейчас и занимаемся.

.EXE: В VU были правы. Empire и Tribes, месть и война за ресурсы — сегодня этого вполне достаточно для создания научно-фантастической саги. Сможете обронить хотя бы пару слов о сюжете? Пожалуйста.

Т.О.: Не нужно сарказма, друзья. Сюжетная линия не ограничится одной лишь войной за ресурсы. Во вселенной Tribes куда более важна битва за власть. Ключевую роль играют люди — с их амбициями, благородством, коварством...

.EXE: Хорошо, к черту сюжет. Расскажите лучше, как будет выглядеть Tribes, где место живых противников займет предсказуемый искусственный интеллект? Не получится



1

1 Тони Окден (Tony Oakden), продюсер игры.
2 По части альпийского вида пасторалей Tribes: Vengeance уже готова заткнуть за пояс любую Planetside...
3 Как придать плоской пустыне недостающую вертикаль? Правильный ответ: раздать игрокам реактивные ранцы.



2

Tribes: Vengeance

www.sierra.com/product.do? gamePlatformId=412
жанр: Шутер
дата выхода: 4 квартал 2004 г.
разработчик: Irrational Games (www.irrational.com.au)
издатели: Sierra (www.sierra.com), Vivendi Universal Games (www.vugames.com)

ли банального ботматча?
Т.О.: Вы попали в самое яблочко. Этот вопрос терзал нас долгое время, прежде чем якорь был поднят и начался расписанный по минутам производственный процесс. Было понятно, что обустроить сингл в виде незамысловатого ботматча во много раз проще. Потребовалось бы значительно меньше ресурсов, времени, нервов, фантазии... Но мы не могли позволить себе так бессовестно схалтурить, поэтому собрали волю в кулак и выбрали в качестве ориентира однопользовательские кампании Halo и Half-Life, где игрока окружает не уровень, но большой и сложный мир. Немногим позже мы поняли, что отказались от ботов не зря — с ними было бы невозможно разыграть


3

многие скриптовые сцены, которые так обожают наши дизайнеры.
.EXE: Насколько сильно пересекаются сингл- и мультиплейер-составляющие? Иными словами, какие преимущества будут у игрока, увидевшего финальные титры однопользовательского режима, прежде чем сняться с тормозов и ринуться в онлайн-пекло?
Т.О.: «Сингл» и «мульти» будут очень разными, но игрок, не побрезговавший сюжетными миссиями, получит нешуточное преимущество: прокачанного и вкусившего фронтовых радостей персонажа из сингла. Да-да, его можно будет легко конвертировать в ваше многопользовательское альтер-эго. Иначе говоря, не вздумайте пренебречь сюжетом! Как бы вы к нему ни относились.

Doogie Dohl
.EXE: Вы работаете с движком от Unreal. Почему пришлось отказаться от технологии Torque? Неужели старый мотор был не настолько хорош и перспективен, как о том говорили создатели предыдущих частей Tribes?
Т.О.: Torque весьма презентабелен, но сильно пробуксовывает на закрытых пространствах. А мы делаем на них очень большую ставку.

Движок Unreal отлично справляется с любой грязной работой — вы не раз могли в этом убедиться на примере других игр. Правда, пришлось немного модернизировать код, в частности, те части, что отвечают за рендеринг, физику и разрушаемость объектов. «Прикрутили» normal mapping и volumetric shadows — вы ведь знаете, что это означает? Если нет, смотрите на скриншоты — они говорят сами за себя. Кроме того, вспомните о полчищах модмейкеров, давно освоивших Unreal-технологию и способных за считанные недели после релиза обеспечить Tribes-комьюнити замечательными картами и модами на любой вкус. И, конечно, что греха таить, мы не могли не воспользоваться теплыми отношениями VU Games с Epic. Скромно назовем это «инвестициями в будущее».

.EXE: Уверены, что наши читатели поймут намек. А можно немного подробнее о физике? Вы прибегли к услугам популярного Karma Engine или разработали что-то свое?

T.O.: Нет, используем «популярную» Karma. У нее и впрямь очень сильная реализация ragdoll — за акробатикой трупов можно наблюдать часами. Но, если говорить начистоту, скорость работы могла бы быть повыше... Поэтому честной физикой мы наделяем далеко не все объекты в Vengeance. Но в случае средств передвижения не жадничаем — с ними все будет как надо.





1 ...а здесь она слегка напоминает Unreal II, не правда ли? 2 Приклеить бы это небо к водной глади из Yager... Сплошные игроассоциации. Не потому ли, что «Племенам» немного недостает самостоятельности? Пары смелых росчерков в дизайн-документе?..

.EXE: Давайте поговорим о дизайне уровней. Как только речь заходит об открытых пространствах, мы всей редакцией начинаем мучиться следующей специфической фобией: перед глазами встают бескрайние просторы, утыканные редким бурьяном и камешками. Выглядит оно, может, и картинно, вполне в духе африканских пейзажей, но играется неописуемо скучно. Зная вас, мы беспокоимся не так сильно, но все же очень интересно: как будут смотреться открытые всем ветрам уровни Vengeance?

T.O.: Излишняя детализация не нужна, когда события разворачиваются с бешеной скоростью. Надеюсь, вы это понимаете. Иначе говоря, мы не утруждаем себя созданием вторичной суеты на заднем плане — ее все равно никто не заметит. Вы будете передвигаться пешком по миру Vengeance очень и очень редко. Джетпаки, помните? Унылую пустыню разбавят хитросплетения коридоров, где будет очень весело носиться, пугая неприятеля огнеметными залпами.

.EXE: В «дневнике разработчика» одного из дизайнеров игры (кажется, это был Jonathan Pelling) мы то и дело натыкались на строки о «настоящей свободе, которую до Vengeance ни одна многопользовательская игра нам еще не предоставила». Сказать, что мы заинтригованы, — промолчать. Опишите, пожалуйста, несколько моментов из мясорубки на 32 персоны. Каким будет геймплей?

T.O.: Думаю, Джонатан имел в виду щадящие законы гравитации. Свободу чувствуешь только тогда, когда лишаешься ее, не так ли? Представьте: вы рассекаете ООП Tribes, ветер свистит у вас в ушах, адреналин кипит, и... вдруг вас берут за уши и возвращают в какую-нибудь Battlefield 1942 с ее черепашьими скоростями и навязшей в зубах «всамделишностью». То же и со средствами передвижения: когда вы лишены возможности выкатить из гаража быстроходное багги или, скажем, танк, огромные уровни становятся в тягость.

.EXE: А что насчет «несметного количества изощренных приспособлений для смертоубийства»?

T.O.: Спинфьюзор снова в деле! Снайперские игрушки и фирменный бластер тоже. Последний, к слову, теперь функционирует как энергетический шотган... Сказать что-то большее не возьмусь, оружие находится в стадии разработки и усиленного тестирования. Вы даже не подозреваете, какие сюрпризы вас ожидают.

.EXE: На какой стадии находится разработка сейчас и — самый главный вопрос — когда релиз?

T.O.: Видите скромную надпись в углу каждого скриншота? «35% complete», «43% complete»? Все это глупости. Мы не знаем, кто в нашем издательстве занимается подобной ерундой и относимся ко всем этим процентам и датам релиза весьма скептически. «When It's Done»? Пожалуй. Но на всякий случай скажу, что игра поступит в продажу в конце следующего года. А пока — до свидания, Россия, у нас еще бездна работы!

Беседу вел Михаил Бескакотов.

Голоса

2 9



маша ариманова



Стандарт настоящего

В наше время трудно без улыбки называть DVD стандартом будущего — чертовы плейеры встраивают нынче даже в блендеры и бетономешалки! Нет, фильмы, музыка, игры в этом объемистом формате — самое что ни на есть настоящее. Вот только на наших персональных настоящее почему-то запаздывает.

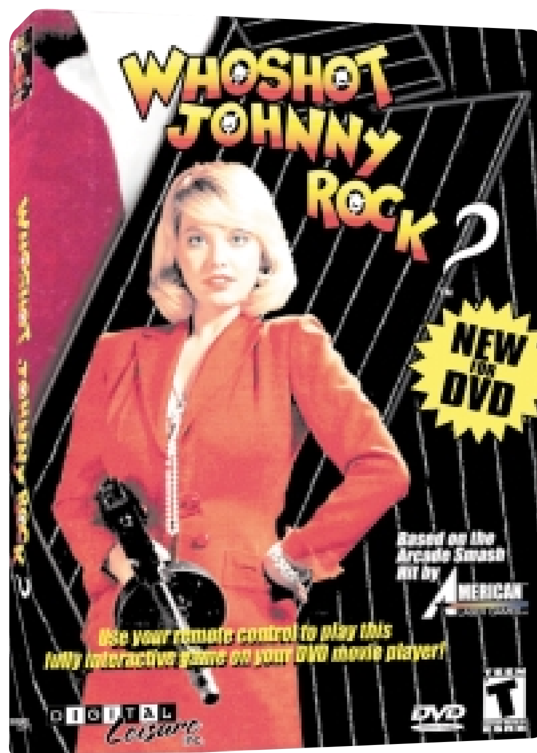
Нет-нет, не пугайтесь, это не «железный» раздел. Но вы никогда не задумывались, почему DVD-квест для ПК — явление тропически экзотическое? Минул бум второй половины 90-х, когда разработчики церковным хором пели о принадлежности Главных и Роскошных версий своих «Щизмов» и «Двадцати тысяч лье под водой» Новому Формату, и ныне даже господа из Detalion болезненно морщатся при упоминании о славном прошлом. Когда DVD перестал быть Идеей, дьявольской погремушкой, символом всего самого передового и прогрессивного, он оказался обыкновенным оптическим диском объемом в 4,7 Гбайт. Всего-навсего БОЛЬШЕ МЕСТА. Гигабайты, которые к тому же непонятно чем наполнять. Барское расточительство Schizm с его Аргилусом, запечатленным в миллионе мертвых зеркал, в наши дни полигонов и произвольных ракурсов немыслимо; сгинуло и FMV, так и не дожив до избавления от балласта из 8-9 лазерных жерновов не слишком качественного видео и звука. Современные компьютерные игры в большом объеме не нуждаются... или во всяком случае ловко делают вид, что не нуждаются...

На консолях несколько иная ситуация. Машинку там собирают один раз, играть на ней без всяких модификаций человечество обязано лет десять минимум, и разработчики платформы отчаянно сверлят взглядом покровы времени. Они медитируют над бездной, пытаются предугадать, потому что предугадывать гораздо выгоднее, чем не предугадывать, и опоздание к формату легко может привести к вымиранию платформы и роспуску компании (думайте о «Дримкасте»). На ПК гораздо проще и выгоднее ждать. У скольких читателей этой страницы установлены DVD-приводы? Сколько собираются приобрести таковой в ближайшее время? Сколько из вас придает этому хоть какое-то значение?

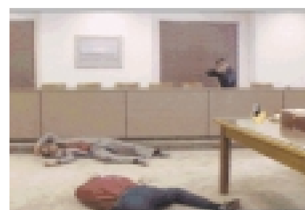
У скольких читателей этой страницы установлены DVD-приводы? Сколько собираются приобрести таковой в ближайшее время? Сколько придает этому хоть какое-то значение?..

А теперь взгляните, пожалуйста, на соседнюю индустрию. Кино. Что означает DVD там? Звук и картинка другого порядка — да, это фантастика, это очень здорово, это кинотеатр с 5.1-звуком и экраном в пятьдесят три дюйма по диагонали, втиснутый в вашу квартирку... Но это не ВСЕ и НЕ ГЛАВНОЕ.

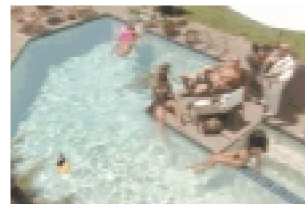
Для начала — бонусы, дополнительные материалы. Хорошо составленный DVD — киноэнциклопедия и киноакадемия в одном флаконе; наслушавшись дорожек с комментариями, насмотревшись фильмов о фильме и начитавшись вариантов сценария, домашний зритель чувствует себя так, точно пять лет верой и правдой отслужил бок о бок с Квентином Тарантино в «Видеоархиве» на Манхэттен-Бич. Кто сказал, что этого не будет (или во всяком случае не должно быть) у нас в КИ? Уникальная возможность узнать что-то о создании игры из эксклюзивных материалов, которых не найти на просторах Повсеместно Протянутой... В анонсированном Ubi Soft DVD-издании «Миста» (Myst Masterpice как часть 10th Anniversary DVD Collection, куда еще войдут Riven и Exile) обещаны видеоинтервью со всем оригинальным спокановским коллективом и













тонны информации – скажем, сканы первой редакции дизайн-документа с рукописными пометками Рэнда Миллера (Rand Miller).
А кто из нас не отдал бы правую руку за фотокопию варианта Ромеро? Чует мое сердце, проклятущая «Дайкатана», будучи выпущенной на нафаршированном «экстрами» DVD, разделила бы судьбу легиона УЖАСНЫХ голливудских фильмов, обретших в новом формате культовый статус (на ум приходят «Почтальон» Кевина Костнера и «План 9 из открытого космоса» Эда Вуда-младшего). «Хотели как лучше» – один из самых популярных киножанров на DVD.
Конечно, на первый взгляд, все это интересует только профессионалов и коллекционеров, но есть одно большое НО. Киноэнциклопедия и киноакадемия, не забыли? Архивы. Информация. Бессмертие. Кто сейчас помнит, что творилось вокруг оригинального «Миста» в день его релиза, какую роль играл в звукозаписи шум колес по гравийной дорожке и сколько экземпляров было распродано за первую неделю? Zork Grand Inquisitor (к сожалению, без комментариев от выживших инфокомми) на DVD в 1998-м... Никому не известный культовый фантастический детектив Dark Side of the Moon (в оригинале картинка занимала 1/8 экрана) с шестью дисками бонусов в 1999-м... Tender Loving Care опять без всяких дополнительных материалов в начале 2000-го... Теперь вот Myst. Ах, если процесс пойдет, то скоро невинный младенец, овладевший Starship Titanic Special Anniversary Edition или Grim Fandango: The Uncut Version, будет на месте обретать из этих 4,7 Гбайт (или даже дополнительных дисков) столь могучий заряд Квестовой Эрудиции, что сможет консультировать по вопросам вашу покорную обозревательницу.
Далее – ремастеринг. Шикарнейшие перспективы выпуска Полных Квестовых Серий с улучшенными-оцифрованными картинкой и звуком (не считая, конечно, бонуса). Раньше в коллекционные издания обязательно не входила последняя инсталляция King's Quest или Space Quest, занимавшая считанные CD... Ихнего «Индиану Джонса» за пояс заткнет, не находите? На DVD, как водится, можно записывать оригинальную и отреставрированную версию каждой серии да еще неофициальные фанатские ремейки, псевдосиквелы и прочие симпатичные штучки... Да, пока это все ни одной из суперкомпаний не интересно. Но даже в буйно цветущей киноиндустрии DVD дают еще лет пять на вхождение в полную силу. Пока что возможности формата задействованы хорошо если на четверть (а альтернативные ракурсы? а возможность перемонтировать «Криминальное чтиво» по собственному усмотрению? а предварительные спиритические сеансы для вызова покойных знаменитостей для эксклюзивных комментариев (Брюс Ли, говорят, уже согласился делать Enter the Dragon)? В

▶DVD-игры от Digital Leisure относятся к категории «мечта рецензента». Их не нужно устанавливать на забитый релизами жесткий диск, собственно, для этого дела не нужно даже включать компьютер... Рецензированием можно заниматься без отрыва от любимого плейера, не выпуская пульта из рук.

▶Разрешение и четкость картинки, цветопередача (полюбуйтесь на эту татуировку!), как видим, после ремастеринга феноменальные. Вот если бы еще вместо мордоворота с револьвером мы наблюдали перед собой погруженного в думы Габриэля Найта...

▶Нет, не все трюкачи ALG полные дебилы, а по количеству взорванной техники Drug Wars так и вовсе может спорить с отдельными боевиками 90-х... Пожалуй, высшая точка развития конторы.

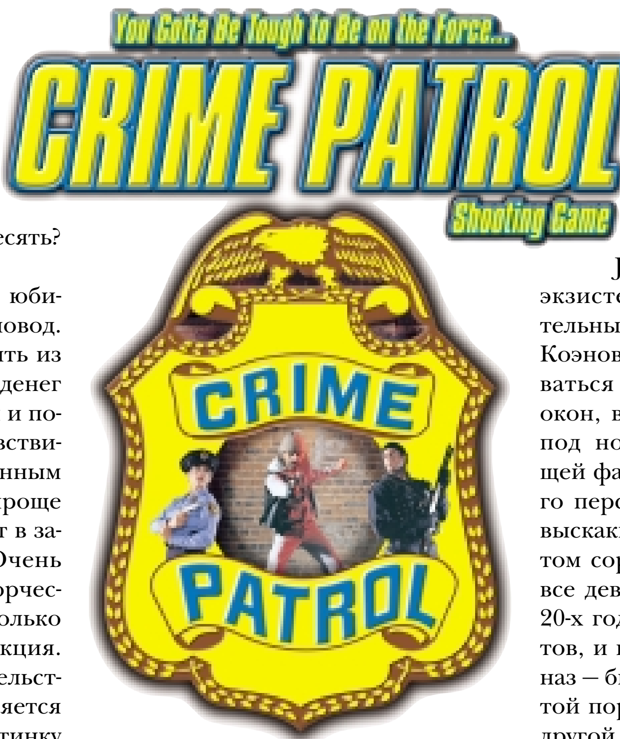
▶Дела давно минувших дней, жалкая ПК-версия той же самой игры.

▶Врач из Who Shot Johnny Rock? не устает выковыривать из героя пули. Он вынимает их даже в том случае, если герой не был подстрелен, а, напротив, ухлопал парочку свидетелей.

общем, DVD с их комментариями и примечаниями — потерянное звено между кино и литературой...). Тогда сколько лет следует дать нашей припадающей на обе ноги индустрии на обзаведение и введение в обиход? Десять? Пятнадцать?

Как показывает десятилетний юбилей «Миста», главное — это повод. Сначала компания хочет выдоить из мертвого квеста еще немножко денег (квесты — жанр самый мертвый и потому в таком ракурсе самый чувствительный к новым реставрационным веяниям... К шутеру или РПГ проще сиквел выпустить). Затем чешет в затылке, чем бы заполнить Очень Большой Диск, и собирает творческую команду... Но это ведь только первый юбилей, первая редакция. Примеры из мира кино свидетельствуют, что DVD-фильма обновляется примерно раз в три года. Картинку со звуком улучшать уже некуда, и диск начинает обрастать бонусами...

Параллели между тем, что есть в кино на DVD, и тем, чего практически нет в играх на DVD, нам любезно согласилась помочь провести компания Digital Leisure (www.digitalleisure.com). Ее специализация — «покупка прав, ремастеринг и переиздание» уже существующих компьютерных игр на DVD. Пока что контора подвизается на играх, которые пришли на ПК с игровых автоматов, использовавших лазерные диски (чаще всего под яркой оболочкой скрывалась Amiga 500, подключенная к плейеру Sony LDP-1450). В начале 1997 года оказались осчастливлены «интерактивные мультфильмы» Dragon's Lair, Dragon's Lair 2: Time Warp и Space Ace. Код был переписан заново, и сверх того — внимание! — во все три наименования оказались включены фрагменты, не вошедшие в ранние ПК-версии и навеки, казалось бы, заключенные в ржавеющих телах аркад в разных точках планеты... Распространялось все это весьма неплохо через кровеносную систему фирменных магазинчиков. Но нас больше интересует новейшее усилие Digital — вышедший в этом месяце набор Crime Fighter.



Вот на чем была взращена половина полицейских сил Северной Америки! Удивительно, как этот симулятор не показали в «Полицейской академии».

Crime Fighter содержит три «классические» работы American Laser Games, а именно Crime Patrol, Drug Wars и Who Shot Johnny Rock? Наверное, не найти на белом свете человека среднего возраста, который в свое время не повозил бы мышкой по экрану, расстреливая пикселизированных каскадеров хотя бы в одной нетленке этой суперкомпании... Роберт Гриб (Robert Grebe), основавший ALG, человек далеко не заурядный и до прихода в игровой бизнес занимался разработкой симулятора для подготовки офицеров специальных полицейских подразделений. Собственно, на основе этого симулятора, названного I.C.A.T., и оказался выстроен Crime Patrol, разве что в полицейском варианте нельзя было выучить последовательность мишеней, а вместо алюминиевой игрушки со светодиодом использовалось настоящее боевое оружие со встроенным лазером. Разницу между оригинальной версией Drug Wars и нынешней вы без труда можете проследить на скриншотах. Звук в трехмерной раскладке тоже не отстает, кроме того, DVD работают на обычном плейере, используя в качестве контроллера его ПДУ... Ну разве не прелесть?

Я бы назвала продукцию ALG/Leisure пиксель-хантингом в чистом виде. Из этой троицы низкобюджетный и сляпанный кое-как Johnny Rock — незабываемый экзистенциальный опыт, восхитительный идиотизм в стиле братьев Коэнов. Вы просто обязаны полюбоваться на застреленного мойщика окон, в туче осколков выпадающего под ноги невозмутимо покуривающей фам фаталь, или на центрального персонажа похорон, неожиданно выскакивающего из гроба с пистолетом сорок пятого калибра. (К слову, все девять игр ALG — и про Чикаго 20-х годов, и про космических пиратов, и про Дикий Запад, и про спецназ — были в лучших традициях золотой поры Голливуда отсняты одна за другой в одной и той же локации в Нью-Мексико...) Более того, Johnny Rock наделен претензиями на протоквестовость, и ключ к расследованию гениальным образом отображается в виде гигантского желтого стикера с номером. Да-да, подозреваемые пронумерованы, и зажатая в руке покойника (непонятно, правда, как наше хриплоголосое закадровое «я» вообще телепортировалось из своего офиса на место происшествия) цифра весьма недвусмысленно намекает на нужного человечка. Отчаянное интеллектуальное усилие (отщелкивание мышкой двадцати-тридцати граждан с автоматами Томпсона) — и мерзавец поставлен к стенке...

Еще я бы сказала, что больше всего ALG подвело не отсутствие сценариста, низкие производственные затраты или потусторонне отвратительные актеры, а трюкачи, неумело выбрасывающиеся на бильярдные столы, точно киты на берег. А теперь представьте на месте Crime Patrol, Drug Wars или даже Who Shot Johnny Rock? ваш любимый FMV-квест. Phantasmagoria без мучений со стопкой CD высотой с небоскреб? Urban Runner (4 CD) с такой вот картинкой? Gabriel Knight 2: The Beast Within (6 CD) с настоящим трехмерным звуком? Неужели так уж трудно?

александр металлургический

Звёзды в конверте



История учит нас, что знаковые открытия и перевороты в техномире приключаются именно тогда, когда некий умник начинает использовать стандартные и скучные электроприборы совершенно не по назначению. Декабрьская колонка — очередное подтверждение правила.

Если бы все осциллографы служили исключительно во благо науки, а ртутные ROM-модули мэйнфреймов не заполнялись битами в форме буквы «X», замечательный журнал, что вы держите в своих руках, никогда не появился бы на свет, а ваш покорный обязательно стал бы ударником сталепрокатного труда. К счастью, безответственные экспериментаторы, использующие электронные микроскопы для забивания вполне стальных гвоздей, существовали всегда, и потому мы с вами, дорогой читатель, имеем ныне необыкновенное удовольствие дружно рефлексировать на темы «как это было» и «кто виноват».

Виноваты во всем, как неоднократно отмечалось в наших археологических хрониках, американские ученые на военной службе, оснащенные по последнему слову техники и лишенные анекдотического преклонения перед уставом и трудовой дисциплиной. Декабрьский выдох в этом отношении мало отличается от предыдущих — героем истории является человек в погонах, решившийся использовать дорогостоящую технику для легкомысленных занятий и в результате удостоенный чести попасть на эти сакральные страницы. Первопроходца зовут Рик Лумис (Rick Loomis), а в анналы он угодил за смелую реализацию собственных мечтаний: создание первой компьютерной PBM-игры.

Просвещенная часть человечества знает, что PBM означает «play by mail», игры по переписке. О том, что почтовые службы можно использовать не по прямому назначению, сообразительные представители двуногих бескрылых догадались довольно давно. Адресуя друг другу сухие и лаконичные «E2-E4» вместо пространных и искренних «Здравствуйте, разлюбезнейшая моя Екатерина Матвеевна», приверженцы интеллектуального многоборья растягивали шахматные партии на многие месяцы, умудряясь при этом ни разу не увидеть своего противника живьем. То была лишь вершина айсберга.

Пребывая на армейской службе в Форт-Шафтере, что на Гавайях, Рик Лумис коротал часы безделья вовсе не на пляжах в окружении загорелых красоток.

Получившие широкое распространение в 70-х годах прошлого столетия настольные варгеймы быстро покорили почтовые ящики — письма с описаниями ходов для Avalon Hill's Diplomacy попадали в руки почтовых работников едва ли не чаще, нежели традиционные шахматные буквоцифры или поздравительные открытки.

Единственным минусом многих настольных стратегий того периода являлась необходимость наличия так называемого «мастера» — ответственного человека, обязанного беспристрастно подсчитывать результаты и извещать пользователей о внутриигровых изменениях. Поскольку ведущий в игре участвовать не мог, а подсчеты событий были занятием довольно нудным и утомительным, самой распространенной проблемой, с которой сталкивались «настольщики», стал поиск альтруиста, готового погрязнуть в математических выкладках.





▶ Рик Лумис, лично. Первый человек, купивший компьютер специально для запуска компьютерных игр.
▶ CDC-300, первый бизнес-партнер Лумиса.

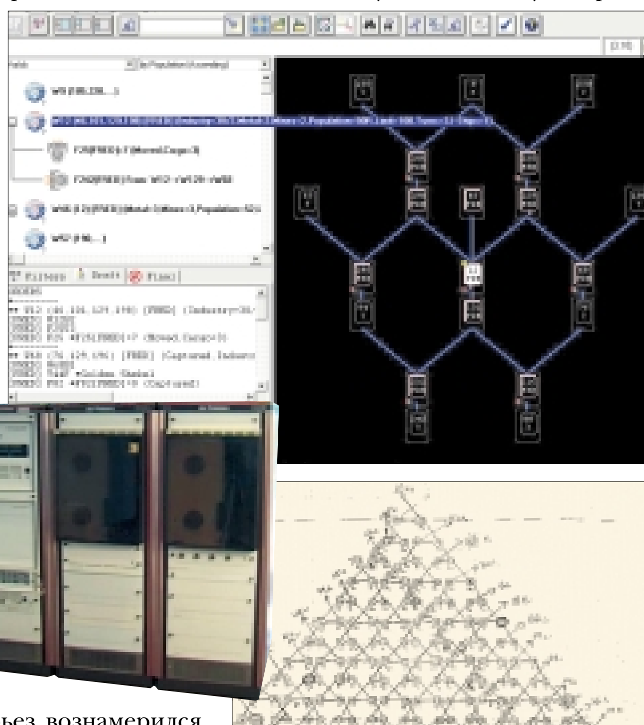
К сожалению, на альтруистов людское население оказалось небогато — среди нескольких миллиардов человеко-единиц не нашлось достаточного количества добровольных ведущих, что натолкнуло отдельных ушлых товарищей на ценную мысль: проводить PBM-игры для всех желающих, взимая с участников определенную мзду. С этого момента PBM-мания стремительно прогрессировала: специальные издания публиковали многочисленные объявления мастеров-ведущих, где набирались группы участников и назывались объемы выплат за сие удовольствие, а благодарный народ охотно расставался с сущими копейками в обмен на все 33 удовольствия.

Все, что выше, суть присказка, основная история начинается только сейчас. Пребывая на армейской службе в Форт-Шафтере, что на Гавайях, Рик Лумис коротал часы безделья вовсе не на пляжах в окружении загорелых красоток. Всячески крепить оборону страны Рик тоже не особенно рвался, предпочитая развлекаться возней с PBM-играми. Лумис даже пытался втихую подрабатывать, рассылая по различным адресам открытки с предложением вести PBM-игры с таксой в 10 центов за каждый ход. Он самолично придумал несколько стратегий (например, Nuclear Destruction), оснащенных столь сложными правилами, что никто, кроме него самого, не мог в них толком разобраться и верно вычислить результаты. Рик был очень горд этим фактом. Единственное, что его удручало, — постоянные упражнения в математике во время подсчета многочисленных ходов и невозможность самому поучаствовать в собственных играх.
Так продолжалось до тех пор, пока вконец умученный Рик не встретил своего давнего знакомого, Стива Макгрегора (Steve MacGregor). Стив сочувственно выслушал излияния раздосадованного Лумиса, а затем гулко постучал его по армейскому лбу: «Где твои глаза, Рик? На дворе не кайнозой, а эпоха самого что ни на есть прогресса. У нас же есть компьютеры!»
С этого момента Лумис и Макгрегор решили объединить усилия: сообща они арендовали мэйнфрейм CDC-3300 и приступили к разработке компьютерных программ, способных облегчить страдания Рика. Дело это, в общем, было не особенно сложным: PBM-игры не требовали какой-либо графики и целиком происходили в воображении участников.
Замысел удался: компьютерный динозавр производил вычисления куда быстрее вооруженного логарифмической линейкой Рика, что позволило взять в оборот большее количество играющих — спустя год Лумис и Макгрегор обслуживали две сотни постоянных подписчиков, исправно пополнявших личные банковские счета концессионеров.

Замысел удался: компьютерный динозавр производил вычисления куда быстрее вооруженного логарифмической линейкой Рика.

Спустя положенный срок Рик Лумис завершил свои армейские будни и был списан в запас. Воодушевленный результатами компьютеризованного PBM-процесса, экс-вояка всерьез решил посвятить себя PBM-бизнесу и в 1972 году вместе с Макгрегором зарегистрировал компанию Flying Buffalo.
Первым делом коллеги озаботились приобретением рабочей лошадки для обработки игрорезультатов и остановили свой выбор на микрокомпьютере Raytheon 704. Микрокомпьютер размером со средний холодильник стоил порядка 30000 долларов, но компаньонов подобные трудности не смутили: убедив фирму-распространителя в перспективности своей затеи, они подписали договор о долгосрочном кредите и стали первыми в мире людьми, купившими компьютер с целью ведения игробизнеса.

Разумеется, без проблем не обошлось: люди, пытающиеся протолкнуть в большой мир нечто новое, обречены на различного рода нелепицы. Одной из первых проблем, с которой столкнулась начинающая контора, стало нежелание PBM-изданий публиковать рекламные объявления Flying Buffalo о «computer moderated games». От Рика требовали письменного разрешения на... нетрадиционное использование компьютера от фирмы-владельца и напрочь отказывались верить в то, что кто-то сподобился разориться на несколько тысяч долларов ради PBM-игр. К столь же диковатым казусам стоит отнести и полисмена, утверждавшего, что нормальный американец не может держать микрокомпьютер у себя в гостиной. Страж правопорядка всерьез вознамерился было прикрыть лавочку Лумиса, решившего сэкономить на офисном помещении, но за неимением соответствующей статьи в законодательстве вынужден был отступиться...



▶Raytheon 407, первый компьютер, купленный для запуска компьютерных игр и более ни для чего.
▶Starweb Analyzer, наиполезнейший для космонавигации прибор.
▶Одна из ранних «звездных сетей», нарисованная в махровое время, когда о существовании «персоналок» люди даже и не мечтали.

Надо ли говорить, что случались и более крупные неприятности? Забарахлившую компьютерную махину приходилось нежно переправлять из Аризоны в ремонтную мастерскую, расположенную в Лос-Анджелесе, а модернизация железа влетала компаньонам в широкоформатную копеечку — простейший модуль памяти на 4 килобайта стоил не менее 4000 зеленых денег.

Несмотря на неувязки и сложности, Flying Buffalo оказалась достаточно живучей и не потонула — подписчики оценили скорость обработки ходов и постоянно прирастали в числе. Лумис и Макгрегор обрабатывали сотни писем и внимательнейшим образом прислушивались к просьбам игроков. В 1975 году компания даже провела опрос на тему «какую игру вы хотели бы видеть в списке сервисов нашей компании?» и получила вполне однозначный ответ: пользователи бредили космической тематикой и желали чего-нибудь этакого.

Не стесненный какими-либо конкретными требованиями, Лумис разработал глобальную космическую стратегию Starweb, получившую название за собственное мироустройство: игроки должны были исследовать космические системы, соединенные телепортационными вратами на манер сети. В каждой игросессии «звездная сеть» отрисовывалась заново, поэтому переигрывать Starweb можно было до бесконечности.

Интересным моментом игровой системы является обязательность так называемого «отыгрыша», обожаемого хардкорными ролевиками. Каждый из участников в начале игры в соответствии с личными предпочтениями выбирает профессию и в дальнейшем должен неукоснительно следовать избранному пути. Участник, пожелавший попробовать себя в роли торговца, получает очки только за челночный бизнес и сопутствующие процессы. Изничтожив полчища неприятельских единиц, боевой купчишка лишь потратит зря время и деньги (плата за каждый ход — помните?) — быть космическим конан-варваром торговцу не положено, и, стало быть, ни о каких наградах за отрубание голов речи быть не может. Победа присуждается игроку, первым набравшему определенное количество очков, которые, как говорилось выше, можно заработать лишь правильным отыгрышем роли.

Главной особенностью Starweb стал режим дипломатии, не стесненный какими-либо рамками: игроки вольны сколько угодно обмениваться информацией, объединяться в альянсы и плести заговоры, намеренно кормить противника «дезой» и смущать его нелогичными поступками — бумага стерпит все. Именно дипломатия сделала Starweb особенно привлекательной и помогла ей дожить до наших дней.

Когда глобальные сети (сначала ARPANet, а затем Internet) распространились по всей Америке, Лумис начал широкое использование электронной почты для обмена информацией с клиентами и избавил свой почтовый ящик от лишней макулатуры. С этого момента Starweb перекочевала из разряда PBM в PBeM. Позже программисты конторы написали специальный клиент, Starweb Analyzer, автоматически воссоздающий звездную карту, обрабатывающий информацию, получаемую с игровых серверов Flying Buffalo, и позволяющий оперативно реагировать на все события в мире игры.

Flying Buffalo существует и по сей день. Штат компании состоит из девяти сотрудников, ассортимент игр постоянно пополняется. Starweb — самую популярную затею Лумиса — можно считать самой ранней и долгоживущей PBeM-игрой. Всяк желающий может поучаствовать в исследовании галактических сетей, связавшись с Flying Buffalo (www.flyingbuffalo.com). 4,5 доллара за ход — сущие мелочи за возможность причаститься к легенде, верно?

ашот ахвердян

Утесы Дувра



В 1940 году наш мир был весьма мрачным местом. Японская империя потихоньку подминала под себя Дальний Восток. Континентальная Европа была неспособна справиться с напором германской армии. Между этими пороховыми бочками находился Советский Союз с его весьма недвусмысленным отношением ко всем «империалистическим» странам мира, вместе взятым, а Соединенные Штаты предпочитали до поры в открытый конфликт ни с кем не ввязываться. (Разумеется, говорить так — значит невероятно упрощать ситуацию, и все же это дает определенное представление о положении дел.)

Пытаясь остановить гноящуюся под боком угрозу экспансии Германии, Британия и Франция объявляют немцам войну — и вскоре Франция становится жертвой новомодной немецкой стратегии блицкрига, причем ее стремительное поражение оказывается сюрпризом для всех участников катаклизма.

Впрочем, открытое противостояние союзников и стран Оси будет потом, и термин «Вторая мировая» все еще в подсознании историков и политиков, но не в обиходе, — Великобритания же в этот переломный момент оказалась один на один с распоясавшейся Германией, и перспективы владычицы морей представлялись сторонним наблюдателям более чем мрачными. Рассудив, что для успешного вторжения необходимо получить полное превосходство в воздухе, Гитлер дал добро на мощное воздушное наступление. Так в июле 1940-го началась «Битва за Британию».

Производители авиасимуляторов очень любят делать игры на тему указанного сражения. Еще бы — исход конфликта был решен исключительно в воздухе, за сравнительно короткий срок (неполных четыре месяца!), на сравнительно небольшом участке территории. И хотя в этой войне бились целые, образно выражаясь, армии самолетов (как вы отнесетесь к трехзначной цифре участников одного воздушного боя?.. сделайте паузу, налейте чаю... и все-таки попробуйте, попробуйте представить), количество моделей машин было совсем небольшим. У этой темы есть только один недостаток: все-таки главный потребитель КИ — это пока что Америка, а там не очень любят игры, в которых нельзя поиграть за янки, а в «Битве за Британию» американцы, как вы понимаете, не отметились. Впрочем, янки англичанам братья навек...

Теперь за тему легендарного англо-немецкого воздушного противостояния взялись настоящие тяжеловесы: краснознаменная компания Maddox Games, подразделение большой «1С», объявила о разработке нового симулятора «Битвы за Британию». Вероятнее всего, называться он будет «Battle of Britain: Cliffs of Dover». Dover — небольшой город на юго-восточном побережье Англии, по-русски его называют Дувр, что идет от французского Douvres. Дувр расположен в самом узком месте Ла-Манша — всего-то 34 километра от берега до берега, и с его холмов при ясной погоде видно побережье континентальной Европы. Тем не менее для вторжения с моря этот участок английского побережья практически непригоден — вдоль всей береговой линии тянутся утесы высотой в добрую сотню метров. Кстати, именно эти белые меловые утесы и дали Англии имя «Альбион»: говорят, так назвал эту страну Юлий Цезарь, увидевший погожим безоблачным утром отраженное в белых меловых утесах солнце. В общем, неприступные дуврские скалы — такой же национальный фетиш, как статуя Свободы в Штатах или, простите, крейсер «Аврора» понятно где. К тому же, будучи творением природы, они куда красивее человеческого рукоделья. Но вы с этим вправе и не согласиться...

По сравнению с серией «Ил-2» у новой игры будет несколько иная идеология (речь, разумеется, о дизайне, никакой политики). Общее количество самолетов, как «летабельных», так и управляемых ИИ, — около 25, и в это число, надо полагать, традиционно включаются модификации одной и той же машины. И карта, как нетрудно догадаться, будет всего одна:







▶Самим словосочетанием «Битва за Британию» мы обязаны Уинстону Черчиллю, знаменитому английскому писателю, лауреату Нобелевской премии по литературе за 1953 год. ▶Это и есть те самые утесы. ▶«Глостер Гладиатор», самый беззащитный английский истребитель «Битвы...». Для Глостера из «Короля Лира» Дувр тоже боком вышел...

на севере — южная половина Британии, на юге — северная часть Франции и много красивой воды вокруг. После невероятного размаха, как авиастроительного, так и географического, серии «Ил-2» это может удивить, но не стоит спешить с выводами.

Неизбежное увеличение компьютерных мощностей позволит поднять моделирование всего, что только моделируется, еще на одну ступеньку вглубь (поднять? вглубь? что же он пишет-то? — **Прим. ред.**). То есть куда большее внимание будет уделяться качеству, нихт количеству. Правда, интересно, куда заведет эта тенденция? — если выход игры намечен на 2005 год и при этом сказано, что она станет основой для других проектов на пять лет вперед, то ждет ли нас в 2010-м принципиально новый симулятор двухнедельных приключений одного-единственного самолета?

...а в «Битве за Британию» янки, как вы понимаете, не отметились...

Если серьезно, расти, конечно, есть куда. Возьмем, к примеру, ИИ: одно дело — готовить его к схваткам звено на звено, и совсем другое — научить его адекватно действовать в бойне 50x50. Нынешний же ИИ («Ил-2»), хотя и не имеет, похоже, конкуренции в авиасимах, все еще очень далек от... нет, я не осмелюсь сказать «человеческого», поэтому пусть будет «оптимального»... оптимального уровня.

Кроме того, есть одна область, где «Ил-2», увы, в отстающих: свежий релиз MSFS явил миру беспрецедентный погодный движок. Разные метеорологические условия в зависимости от высоты, динамика влажности воздуха, роса, туман, облака, вообще все, что касается погоды в этой игре, совершенно не имеет равных в нынешней КИ-вселенной. А в случае «Битвы за Британию» изменяющиеся погодные условия зачастую решали дело: обладающая правильно расположенными метеостанциями английская сторона заранее могла предсказывать изменение облачности над проливом, немцы же такой возможности не имели, — в результате нередки были ситуации, когда из-за ухудшения видимости группы бомбардировщиков не могли встретиться с истребительным прикрытием. А для моделирования такой ситуации опять же необходимо поднять ИИ на качественно иной уровень, поскольку сейчас облака в «Ил-2» — чисто графическая опция, не оказывающая никакого влияния на ИИ.

Что же касается реально летающих самолетов, то их будет десяток-полтора. Это, разумеется, спасшие (без преувеличения!) Англию истребители Hurricane и Spitfire (последнего в играх 1C:Maddox Games еще не было), немецкий «Мессер» (любимчик симуляторов Bf-109) и пикирующая «сирена вверх тормашками» — Ju-87. Насчет крупной бомбардировочной авиации, а в данном случае это помимо хорошо знакомого He-111 могут быть Ju-88 и Do-17 (все — двухмоторные бомбардировщики), пока данных нет. Никуда не уезжайте, мы вам перезвоним.

После релиза в 2005-м предположительно воспоследуют продолжения — по штуке ежегодно. Первым, возможно (поскольку столь долгосрочные планы не могут иметь такую точность, речь моя вынужденно изобилует всевозможными оговорками — увы!), будет Средиземноморье — скажем, в 2006-м году. Потом могут последовать тихоокеанские сражения (в 2007-м?). Таким образом, каждая предыдущая игра будет являться своего рода подготовкой к реализации следующей.

Нельзя не замолвить словечко и о вероятных системных требованиях «Утесов Дувра». Для игры образца «все на максимуме» понадобится процессор на 5-6 ГГц, пара гигабайт ОЗУ и видеокарта с пятью сотнями Мбайт памяти. Такая вот футурология в цифрах. Кстати, вы не знаете, как называется тысяча ГГц?

Вернемся в день нынешний. Пока что существующие на тему «Битвы за Британию» игры вполне можно описать следующим абзацем:

«— Знаешь, — Артур нервно кашлянул, — если это Дувр — что-то с ним не так. — Ты о том, что море неподвижно, а дома поднимаются и опускаются? — отозвался Форд. — Да, я тоже подумал, что это странно. Вообще, — продолжал он (в это время Дувр с оглушительнейшим треском разломился на шесть равных частей, и эти части заплясали вокруг друг друга, образуя самые распущенные и непристойные комбинации), — происходит что-то очень странное.» (Дуглас Адамс, «Путеводитель хитч-хайкера по Галактике».)

александр вершинин



Сказка — ложь

Искренне сожалеем, если вы ожидали «ятей» в рецензии на «Златогорье-2». Увы! Выказав исключительное коварство, девелоперы исхитрились сделать проект хоть минимально, но играбельным, таким образом избавив чадо от поучительного поощрения чем-нибудь бодрящим в духе карикатурного древнеславянского. Однако разговор далеко не окончен.

«Златогорье-2» обошлось с нами неспортивно. Где разлюли? Где грызет белка? Где титанические балалайки? Где рожденный собакой Иван Сучич и старик Световик?.. Вместо глупо веселящей, словно прохладный гелий из шарика, стилизации а-ля рюс новое «Златогорье» озадачивает эклектичным набором непонятных рядовому нечерноземному крестьянину символов.

Заметьте, я уже не возмущаюсь названием РПГ, неизбежно содержащим корень «голд». Для продукта местной выделки это кастовый атрибут, как у солнцевских, а аллергия капиталистов на выскакивающие из России прыщами то Goldenland, то Spells of Gold никого особо не беспокоит. «Что с них взять? Голд. Рюс!..»

Во рту острый недостаток смысла. Зачем в сюжете эти Позвизды и Пореды, лешие и нави, если все второе «...горье» стилизовано под аморфное западничество с грифонами и драконами? Переход на новые вокабулярчики объясним: экспорт. Но кому на этом диком Западе нужен, простите, русифицированный «Гамлет» с Вовиком вместо Йорика?

«...жены блудяху, к немуже хотяху, и бяху акы скот блудяще».

С квестами тоже засада. Ни одного слепого поворота, ни йоты удивления, ни грамма живой мысли. Не квесты, а беспробудный «апорт, Тузик!». Заскриптованный ход с похищением ключа для пересечения границы — откровенная глупость. Из-за нее пропадает целая локация, поскольку ни один разумный человек просто не сунет голову в тухлую мышеловку таких размеров. Выполнять с полсотни непристойных поручений, шнырять по маршруту Москва — Одинцово с пересадкой в Катманду и вообще доставлять себе массу физиологически непереносимых страданий из-за одной единственной «ошибки»? Как говорили матросы с броненосца «Потемкин», «спасибо, нам вашего мяса не надоть...»

Мучает мысль: неужели казенные сценаристы «Бурюта» так быстро сдались? Стыдливо слили за углом русскую народную атрибутику и приняли экономически сообразную фэнтезийную ориентацию? Подобное нечистоплотное поведение на Руси издревле описывалось как: «...жены блудяху, к немуже хотяху, и бяху акы скот блудяще». Особенно метко про «бяху», чем бы оно ни оказалось в финале.

Такой вот первобытный гетеризм, отсутствие патриотического прикола во всех возможных смыслах термина. Зря, батеньки. Родная история — нива непаханая, глубокая. Давайте вместе откроем хотя бы фундаментальное издание «Язычество древних славян» Бориса Александровича Рыбакова, академика, необыкновенного русского археолога и историка, — откроем и подчеркнем несколько небезынтересных фактов для разработки.

Правильность в выборе источника мудрости укрепляет хотя бы спонтанно взятая фраза: «...Жаботинские роговые пластины представляют собой историко-культурный интерес как символическое выражение скифских наездов на пограничные славянские земли.» Какова пассионарность!

Впрочем, не стоит отвлекаться. Речь вот о чем: многие известные вам, дорогой читатель, сказочные образы на деле оказываются не только реально существовавшими персонажами, но и пространными темами для сюжетной пахоты. Царь Горох, Змей Горыныч, Царь-Девица, Баба Яга и Кощей Бессмертный — все вписали себя в скри-







▶Типичное ролевое трио: файтер с мечом, дородный клирик с палицей и копьем и легкий лучник. Идет обсчет инициативы первого хода.

▶Выбор правильной диалоговой строчки может погрузить в сомнения даже самого могучего воина.

▶ Эскиз поля брани после получасовой походовой стычки. Те, кто не мертвы, крепко спят.

жали истории примерно за пару тысяч лет до рождения Христа. Чувствуете вибрации?..

События всех русских сказок происходят при Царе Горохе. Таргитрай, он же Тарх Тархович, Иван-Горох или Покати-Горох, по утверждению древнегреческого историка Геродота, правил племенами славян примерно в 15 веке до н.э. Горох появляется на свет чудесным образом, зародившись во чреве матери из проглоченной ею горошины: чем не вариант генерации персонажа? В процессе возмужания (классической «прокачки») будущий победитель Змея съедает вола, выпивает 100 бочек вина, перепрыгивает 12 коней и подкидывает на несколько дней в небо булаву. Оригинальнейшее тесто для хорошего ролевого квеста с массой вариантов решений.

Слушайте дальше. Враг-Змей встречает нашего героя угощением: потчует медным горохом, медными же орехами и железным хлебом. Оцените образность: неординарно, прекрасно, великолепно! Как вы решите такую задачку для желудка, читатель? Впрочем, впоследствии вам придется не моргнув глазом уничтожить огромную колоду, табун коней и железный брус. Не стесняйтесь. Змей подождет своей очереди.

Горыныч трехглав, под ним «земля дрожит, мост дребезжит, вода ходуном ходит», он «всех, злодей, полонил, всех разорил, царства шаром покатил». Историки идентифицируют Змея с тремя племенами варваров-киммерийцев, пробавлявшихся набегами на земли славян. Дрожь и трепет объясняется использованием конницы, а эффективная «зачистка» территории и быстрая регенерация «голов» после отрубания — преизбыточным количеством дикарей. Глобальная, кстати, задача специально для героического сценария. Даже в Fallout протагонист конфликтовал лишь с ватагой супермутантов, но никак не с целой ордой о трех штабах. В числе плановых забав Змея захват женщин, угон скота и предание огню деревень: идеальное мясо для субквестов.

В качестве постоянных спутников и помощников героя, будь то Горох или его потомок Световик-Светозар (Иван Зорькин), выступают мариачи-братья, чистые NPC-напарники. Причем они не только тупо следуют за лидером, но в ключевой момент, когда цель близка, три царевны спасены из подземелья, а три царства гарантированы спасителю в качестве полезного бонуса, неприятные родственнички режут веревку, на которой вытягивали обратно на белый свет протагонистического вас. Вот как надо навязывать скриптовый перелом сюжета, дорогие писаки! Путешествие сквозь подземное царство и месть «братьям» гарантируют совершенно новую главу сюжета.

После победы над Змеем неприятности, а вместе с ними и сюжетная линия, не заканчиваются. За смерть Горыныча мстит Змеиха-мать или Баба Яга. Как вариант протагонист проходит «под горами» и оказывается в женском царстве. На сцене знаменитое племя амазонок, обитавших в дотюркском степном мире, по утверждению историков, или в окрестностях горы Арарат, если верить Библии. В любом случае женщины-воительницы немедленно увлекают героя в шатры, регулярно прикидываются то перинами, то кроватями: развлекаются. Это одна из вероятных концовок игры, не самая плохая, отметим.

Если же герой, как Иисус последним искушением, не прельщается чудесами семейной экзистенции, к его услугам обосновавшиеся в тех же степях между Доном и Волгой хазары. Кощей Бессмертный, правитель хазарского Каганата, выстроил город-ставку Итиль на острове посреди Дона. Таким образом, чтобы победить его, необходимо «достать иглу, игла в яйце, яйцо в утке, утка в зайце», далее по списку. Недурственная stealth-миссия, предполагающая проникновение на вражескую базу, широчайшие диалоговые деревья, игры с переодеванием, подкупом и блефом...

Все вышеприведенное скармливается игроку без тени улыбки, с выражением лектора-историка на лице и книгой о Конане-варваре под мышкой. Тот тоже был киммерийцем, одним из Горынычей. А часто ли вы штудируете русские народные сказки с той же серьезностью, что дарите «Конану»? Быть может, стоит попробовать?

Те, кто

«В постели с девелопером» — скабрезно пошутил Олег Михайлович Хажинский — и оказался не так уж далек от правды.
Новенькое, только что с идейного конвейера, филантропическое направление .EXE-мысли призвано драматически сокращать расстояния между людьми. Содружество телепорта и телеграфа, оно проникает за кулисы игровой сцены, прямо на девелоперскую кухню, и знакомит вас с человеком за игрой, за брэндом, за именем. Уникальное ноу-хау впервые было испытано в полевых ноябрьских условиях на добровольцах — неких А. Кузьмине и С. Орловском, тех, кто, на чьих уютных домашних кухнях внезапно образовались вооруженные замысловатой оргтехникой журналисты О. Хажинский и А. Вершинин, а также бессменный фронтовой фотокор Н. Тазбаш.

Некоторое время новые папарацци тщательно регистрировали жизненные показатели легендарных девелоперов, после чего, удовлетворенно кивнув головами, вновь исчезли. Перед вами расшифровки снятых с приборов данных, инсайдерский взгляд на личности героев индустрии. Вопрос «кто следующий?» остается открытым.
Пишите письма?



Орловский продленного

Сергей Орловский

Сухая информация к вдумчивому размышлению

Родился 15 сентября 1972 года в заполярном Магадане. Однако через некоторое время телепортировался в Столицу Нашей Родины и уже там продолжил походы в детский сад, школу, а затем и на факультет вычислительной математики и кибернетики (ВМиК) МГУ им. Ломоносова. Просто учиться ему было довольно скучно, а просто играть в игры – несерьезно, поэтому, совместив приятное с полезным, он принял участие в разработке нескольких КИ, а именно Russian Six Pak и «Морские легенды», в компании «Мир-Диалог».
Сразу же после окончания ВМиК пришло время «Нивала», и с тех пор Сергей и «Нивал» неразлучны. Вместе прошли первые и вторые «Аллоды», «Проклятые Земли», «Демиургов» и «Блицкриг», «Операцию Silent Storm» и «Демиургов-2». И это только начало...

9:00. Жесткое утро

Бессмысленный и беспощадный, доброго утра желает скрежет металла по асфальту. Дата проведения операции «Один День С» совпала с первым днем зимы, будь она неладна. Предвижу чудовищные пробки на улицах, двухчасовое опоздание, мрачного Орловского с остывшей чашкой кофе в руках, в нелепом в это время суток махровом халате... Однако заснеженные дороги оказываются девственно чисты, и старое желтое такси высаживает нас в положенном месте за минуту до назначенного времени.

10:30. Один дома

Охранник повторяет номер квартиры. Я чуть заметно киваю головой. Ничего не подозревая, вахтер пропускает нас с фотокорреспондентом Тазбаш, вооруженной подозрительно тяжелыми осветительными приборами, внутрь сугубо частных владений.
За дверью – он, Сергей Орловский, Мистер «Самая широкая и обаятельная улыбка Москвы и Московской области». Вовсе не в махровом халате, и в руках, увы, нет табельной, заранее тысячу раз оговоренной с Пиар-Маркиным чашки остывшего кофе. Первая неожиданность. Теряюсь... В его квартире очень много света, а запланированная под кабинет комната пока используется в качестве складогаража: здесь хранится сноуборд, горный велосипед и чудо-телескоп, который знает наперечет все звезды на небе. Сразу видно, что дома лидер «Нивала» предпочитает не работать – в квартире нет ни письменного стола, ни компьютера. А еще Орловский не ест по утрам. Только чай. Пьем, он надевает свитер, и мы выходим. Пятнадцать минут на машине – и вот уже в иллюминаторах знакомый домишко...

11:00. Офис

К одиннадцати на работу? Это нормально. В «Нивале» понимают, что требовать от дизайнеров появляться на службе в 8:30 и немедленно начинать творить – безнравственно. Особенно если дизайнер накануне просидел в офисе до трех ночи.
Для сверхтрудоголиков в компании есть даже специальная комната на четвертом этаже, с кроватью, тумбочкой и всегда чистым комплектом постельного белья. По слухам, особенной популярностью эта мини-гостиница пользуется у сотрудников отдела локализаций – то ли потому, что ребята не выходят из состояния аврала, то ли из-за того, что идти недалеко – до соседней двери.
Тем временем простой, как Ленин, Орловский здоровается с каждым встреченным по дороге сотрудником (впрочем, встречается их немного – или попрятались, или опаздывают, лодыри) и стремительно поднимается на третий (его еще называют «директорским») этаж. Здесь, в его кабинете, нам предстоит провести ближайшие восемь часов жизни. Мы удобно располагаемся на коричневой кожи диване, достаем всевозможные измерительные приборы и начинаем фиксировать происходящее. Заметно волнуясь, Орловский включает компьютер и садится в директорское кресло. Работа пошла.



Олег Хажинский, Наталья Тазбаш (фото)

11:10. Утилизация спама

Каждое утро Орловский получает две с лишним сотни писем с любимым спамом, около пятидесяти уведомлений Microsoft Outlook обо всех более или менее значимых событиях в компании и еще столько же условно полезных писем. Каждое утро, кроме понедельничного.

В понедельник, согласно заведенному распорядку (к слову, в «Нивале» распорядки называются «policy»: идеи придумываются Орловским, воплощаются Девишевым, соблюдаются свято, как заповеди Корана), менеджеры проектов и прочие важные люди присылают по почте отчеты о проделанной за неделю работе и планы на следующую семидневку. Дав возможность директору прочувствовать масштаб своей деятельности, важные люди собираются в его кабинете и общаются друг с другом три, четыре, а иногда и пять часов кряду. Слава богу, сегодня пятница!



Несмотря на обилие костюмов в гардеробе, Сергей, как правило, приходит на работу в обычном свитере — обязывает положение директора ИГРОВОЙ студии.

11:45. Карточный Демиург

В дверях кабинета появляются характерные силуэты гениев маркетинга — Юрия Маркина и Михаила Баделина. Обрадованные новым поворотом событий, мы вскакиваем с дивана и окружаем пришельцев. Наталья наводит на них широкоугольные жерла оптики и начинает щелкать затвором, я же с хрустом нажимаю кнопку «запись» на диктофоне и делаю многозначительные пометки в блокноте. Охваченный ужасом Маркин улыбается и молчит, а Баделин принимается чревовещать голосом Левитана что-то о повышении удоев скота.



Как вскоре оказывается, речь идет о продаже лицензии на создание настольных стратегических и коллекционных карточных (CCG) игр по мотивам «Демиургов». Кому? Этот вопрос сейчас и решается. «Нивал» поможет с графикой, описанием героев и проследит за тем, чтобы все было правильно. Зачем это нужно? Неужели в России можно заработать на продаже коллекционных карточных игр? Орловский пожимает плечами: «Это опыт». Параллельно выясняется, что пока в ближайших планах «Нивала» третьи «Демиурги» не значатся. Почему? «Большинство идей мы уже воплотили и, прежде чем делать продолжение, надо накопить новый запас находок. А потом... уж очень узкая у нее ниша: походовая стратегия, коллекционная карточная игра, да еще и фэнтези. Каждый из этих факторов отрезает определенную часть аудитории». Впрочем, окончательный приговор еще не подписан, и серия «Демиурги» вполне может обрести пополнение... Когда-нибудь, но не сейчас.



Утро главковерха «Нивала» начинается банально — с проверки почты. Это увлекательное занятие может отнять и час, и два. На столе — свежая игровая и деловая пресса, модная нынче книжка Наоми Кляйн «No Logo» и очень интересная история проекта «Xbox». На иностранном языке.

Шокированные этим известием, мы не замечаем, как Орловский исчезает из кабинета. Оставшийся опекать нас Маркин поясняет: в двенадцать — важное правительственное совещание по новому сверхсекретному проекту (друзья, сделайте зарубки на календарях! вы присутствуете при рождении новой игры!). Он как раз сейчас запускается, и необходимо сформулировать его стратегические цели, этакую конституцию проекта. Журналистам на совещание, простите, вход воспрещен.

12:00. Страна секретов

Выпустив три больших проекта в этом году, Nival держит паузу. Здесь, в этих стенах, уже сегодня создаются игры, о которых мы с вами обязательно узнаем — но только в положенный срок. Вместе с Маркиным путешествуем по длинным коридорам: за этой дверью идет работа над Секретным Проектом #1, за той — над Секретным Проектом #2. Прозрачные стены комнат на втором этаже обнажают нагромождения Sony PlayStation 2 — здесь кипит работа над Секретным Проектом #3 и, может быть, Секретным Проектом #4. Чуть дальше — отдельный кабинет Дмитрия Девишева, теперь директора по разработкам. Не решаемся тревожить гиганта мысли — в одиночестве,



в комнате, заполненной чистейшим спайсом, осваивает новый директор премудрости ISO 9001.

Этажом выше расположен «капитанский мостик». Здесь кабинет Орловского, отдел развития бизнеса, отдел маркетинга, финансы и бухгалтерия. На четвертом этаже в полутемной (эти люди не любят дневного света) мансарде куются локализации и кадры видеороликов, «интро» и «аутро» к многочисленным Секретным Проектам...

13:45. Мужланы из отдела маркетинга

Орловский появляется в кабинете... и тут же убегает на собеседование с очередным потенциальным кандидатом на должность PR-менеджера. Совместно решаем не шокировать человека фото- и аудиосканированием: кандидат и без того находится в состоянии стресса.

Сергей представляет нового PR-менеджера непременно девушкой — это важно для восстановления, как он выражается, «атмосферы высокой культуры и нравственности» в отделе маркетинга. Увы, оставшиеся в одиночестве после ухода Елены Чураковой в декретный отпуск молодые люди постепенно деградируют: позволяют себе два дня подряд приходить в офис в одном и том же костюме, делают неправильное ударение в слове «экзистенциальный» и мешают граппу с вишневым ликером. Бррр.



Юрий Маркин (спрятался от ужаса) и Михаил Баделин рассказывают о планах по экспансии «Демиургов» в карточно-настольные страны.

14:00. Политика сдерживания

Воссоединение с Орловским происходит только к двум часам дня. Мы требуем объяснений: зачем такой открытой компании, как «Нивал», скрывать свои долгосрочные планы от такого хорошего издания, как Game.EXE? Серж находит этому несколько причин: внешних и внутренних.

«Объявить проект издатель сможет гораздо лучше, чем мы, и нам не хотелось бы комкать это важное событие. Кроме того, иногда это просто запрещено по контракту».

По блеску в глазах становится ясно, что Сергей говорит сейчас о Секретном Проекте #1. «Это действительно значительное событие. Оно очень важно для нас как для компании, очень важно для российской игровой индустрии, потому что...» Мы завороженно следим за развитием мысли директора. «Потому что... потому что... потому что скоро узнаете». Черт!

Помимо внешних причин, есть и внутренние. «Можно объявить проект очень рано. И многие начинающие студии вынуждены так делать, потому что им надо хоть както привлекать финансирование. Хотя и показать еще нечего, и рассказать толком об игре не могут, знают, что все у них сто раз еще будет меняться, нет еще четкого понимания, но им все равно надо об этом говорить, потому что иначе не привлечь внимания.

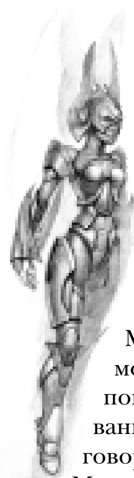
У «Нивала» сейчас такой необходимости нет. Мы можем делать проект два года и только потом обнародовать его существование. Финансово мы вполне способны это обеспечить. Это дает массу преимуществ. Мы можем объявлять проект тогда, когда, во-первых, точно знаем, чего хотим, а во-вторых, тогда, когда нам есть, что показать.

Должна быть демо-версия или картинка — и не просто, а такая, чтобы все сказали: «ух ты, это действительно новое слово!». Для этого «новое слово» надо сначала внутри себя сформулировать, а потом быть готовым ДОКАЗАТЬ, что это слово — новое. Потому что голословные утверждения очень утомляют. «Мы сделаем самую лучшую игру в мире!» — А в чем она будет самой лучшей? — «Потому что там все будет самое лучшее!» — Хорошо, мы рады за вас...» Мы не бросаемся громкими фразами... мы уже повзрослели, чтобы отвечать за свои слова. И если мы хотим сделать самый технически продвинутый движок в мире для tactical turn-based strategy, мы его делаем, — и еще как минимум год такого не будет ни у кого».



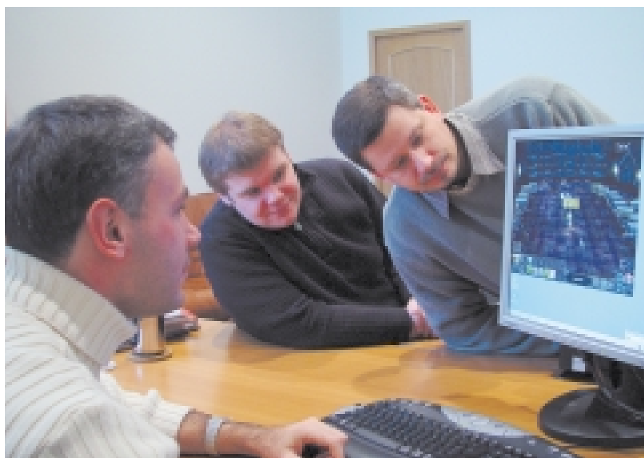
Наташе Тазбаш чудом удалось сфотографировать секретный план «Нивала» по выпуску новых игр на три года вперед. Наслаждайтесь!

Вторая причина, по которой стоит избегать ранних заявлений о разработке, — так называемое «комьюнити», то бишь группа людей, увлеченных совместным ожиданием некоей игры.



«Много лет назад, — рассказывает Сергей, — мы сильно недооценивали важность комьюнити. Если ты объявляешь проект слишком рано, людей со временем уносит в жуткие дебри. Им нечего уже обсуждать, все по сто раз переговорено, и разработчиков уже обругали всеми плохими словами, потому что они, сволочи, не дают им новых материалов, — а мы НЕ МОЖЕМ им ничего нового уже сообщить. И к моменту выхода игры сообщество фанатичных поклонников превращается в хорошо организованный отряд не менее оголтелых критиков. Они говорят: «Уууу... и вот ЭТО они делали три года?» Мы периодически наступали на такие грабли... Впрочем, объявлять проект слишком поздно тоже не дело — комьюнити не успевает сформироваться, игра выходит в чисто поле и начинает завоевывать свою известность уже во время продаж. Это плохо сказывается на нашей репутации в среде магазинных продавцов. Опыт показывает, что публиковать информацию об игре раньше чем за год — бессмысленно, позже чем за шесть месяцев — вредно. Плюс мы не даем возможности конкурентам маневрировать. Это жестковатая аргументация, но...»

На этих словах одна из стен кабинета с грохотом обрушивается, и в образовавшемся проеме показываются люди в строительных касках. «Я же говорил, левее надо было брать!» — кричит кому-то незримому крупный человек с экспликацией БТИ в руках. В тыловых каналах слышен стук отбойных молотков.



Андрей Емельяненко (справа) и Юрий Маркин делятся с Орловским радостью. Радости у них очень много: патч к «Демиургам-2», над которым столько бились, наконец-то готов. И даже, кажется, размещен в Интернете.

14:15. Окно в с/у

Завхоз «Нивала» Александр Иванов пришел к Орловскому обсуждать планы расширения офиса. Резервы еще есть — планируется прорубить в стене дверь, открыв доступ к дополнительным площадям. Слушаем вполуха. Минут десять обсуждается, кажется, вопрос следующего свойства: делать ли вход в кабинет через санузел или наоборот? Так окончательно и не определившись, Иванов исчезает в проломе, обещая подготовить к понедельнику смету. Рабочие в касках мгновенно бетонируют провал, штукатурят и красят стену, после чего с легким хлопком дезинтегрируются. Как раз вовремя, потому что...

14:30. Movable feast

«...маски, ногти, носы и зубы, — заканчивает перечисление менеджер по персоналу Екатерина Непомнящая. — Кстати, Сережа, в прошлом году некоторые взяли скелетов домой — родных поздравить, и до сих пор не вернули». Мы на совещании, посвященном планам проведения русского народного праздника «День всех святых». Праздники в «Нивале» — тема особенная. Предмет гордости компании, если не брать в расчет фитнес-зал на дне бассейна, — собственный клуб с барной стойкой, музыкой и проектором. В древности, когда количество сотрудников «Нивала» не превышало число Фраговых пальцев на руках и ногах, дни рождения и прочие праздники отмечались, как им и положено, в свой срок. Однако народа становилось все больше, и Орловский вдруг обнаружил, что пьет за здравие очередного новорожденного почти каждый день. Было решено группировать именинников и прочих награжденных и отмечать праздник еженедельно. Столь интенсивный режим отдыха постепенно стал утомлять, и встречи сделали ежемесячными, а потом снова вернули им ежедневный характер, только уменьшив масштаб.



Монстры рока-2003. Маркин, Захаров, Орловский, Дмитревский и Осипов (слева направо) обсуждают новую систему «асков». Пожалуйста, не спрашивайте нас, что это такое.

«Пригласим танцевальную группу, на разогрев, — продолжает раскрывать праздничные секреты Екатерина. — Народ приведут в тонус, а дальше сами.» — «А что за группа? Что-нибудь интерактивное?» — «Это сюрприз.» — «Для участников или руководства?»

14:40. Хочется кушать

По электронной почте приходит меню сегодняшнего обеда. «Суп с чечевицей, — зачитывает его Орловский. — Чечевица — злак семейства гороховых...»

14:50. Патч к «Демиургам-2»

Столь вожделенный обед откладывается — на горизонте появляются Емельяненко и Маркин, несущие добрую

весть: долгожданный патч ко вторым «Демиургам» опубликован в Интернете. Теперь, по идее, владельцы худосочных модемных каналов смогут без проблем подключаться к игровому серверу, на котором уже сейчас обитают более двух с половиной тысяч игроков со всего света. Кстати, среди них вы обязательно встретите и десяток-другой сотрудников «Нивала». В «Демиургов» играют все, включая самого Орловского. Игра потеснила в хит-параде вечерних развлечений Silent Storm с save-патчем, Battlefield 1942, Savage, Anarchy Online и PlanetSide. По



Новоиспеченный директор по разработкам Дмитрий Девишев испытывает необычайное воодушевление. Не совсем ясно, по какому поводу.

слухам, гейм-дизайнеры Епишин и Мишулин, отчаянно шифруясь, продолжают играть в Final Fantasy Tactics на запрещенных Минздравом эмуляторах GameBoy Advance, но доказать их вину никто не может.

15:05. Играем в «Демиургов»

Серж устанавливает патч, успевая сделать выговор кому следует за нарушение сразу двух пунктов «полиси»: файл назван не по правилам, расширение не должно быть «exe». Орловский подключается к серверу, выискивая жертву среди уже «пропатченных» игроков. Некто CrazyCrash готов сразиться, но никак не может выбрать колоду. «Это Антонов, что ли?» – спрашивает Орловский Емельяненко. Тот кивает головой. Итак, предстоит дуэль с менеджером по качеству проекта, которая завершается победой директора. Пробуем еще раз, теперь уже с «настоящим» игроком. Увы, черные мехозавры не имеют никаких шансов против любовно отобранного «агроконтроля» Орловского. «Типичная колода выпускника ВМиК МГУ, – комментирует Маркин. – Действует только в руках владельца». Через десять минут бой заканчивается. Можно идти есть.

15:25. Перерыв на обед

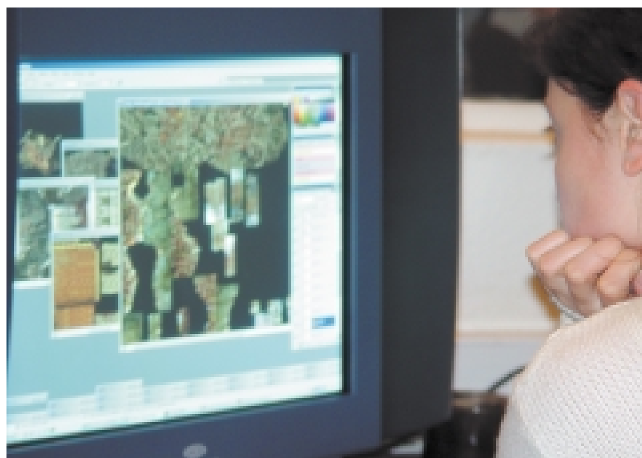
Обедают сотрудники «Нивала» с трех до четырех в собственной столовой. Орловский заказывает суп из злаков семейства гороховых, мясо с гречневой кашей и салат. В столовой многолюдно, но очереди нет. Утром здесь потчуют завтраком, а вечером, часов в восемь, любителей поработать допоздна будут кормить ужином.

15:50. Снова кабинет

Орловскому присылают интересную ссылку: в Интернет-магазине Gameplay.co.uk Silent Storm обгоняет Half-Life 2 по количеству предварительных заказов. Все в радостном недоумении. Раздается звонок, на проводе Александр Гурин, руководитель отдела «1С: Мультимедиа». «Да, хорошо, на следующей неделе сдадим. Что-нибудь новенькое подписали? Call of Duty и Empires? Отлично! Да, хотим локализовывать. Хорошо, договоримся, когда придут ELK, до связи».

16:00. «Блицкриг-2»!

Очевидно, привыкнув к незнакомцам с аудио- и видеоаппаратурой в руках, в кабинет Орловского начинают стя-



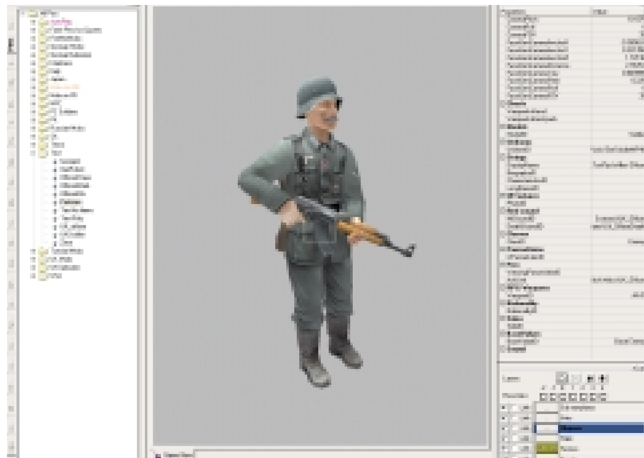
На экране — будущий «Блицкриг-2». Одна из филейных, кажется, частей.

гиваться крупные рыбы. За столом материализуются хорошо знакомый вам Дмитрий Захаров, зам. генерального директора по развитию Александр Дмитревский и руководитель проекта «Блицкриг-2» (ранее известный как Секретный Проект #4) Георгий Осипов. Заскучавшая было разведывательно-диверсионная группа обращается в слух. И не напрасно – мы узнаем много интересного.

Игра выглядит очень, очень любопытно: с одной стороны, сделана на совершенно новом движке и полностью в 3D, с другой – целиком сохраняет визуальный образ первого «Блицкрига».

На экране форменное безобразие: группа танков, выбрасывая из-под гусениц комья земли, с ревом ползет напролом через лес. Трехмерные деревья валятся в разные стороны, с готовностью демонстрируя мускулы нового движка. Игрушечные домики, от которых по-прежнему глаз не оторвать, теперь состоят из полигонов, но ломаться на части, как в Silent Storm, все же не собираются. Трехмерный рельеф позволит просчитывать зоны видимости самым честным образом. Настолько честным, что пилот истребителя-бомбардировщика на моих глазах сделал пять заходов над спрятавшимся между деревьями танком, так и не решившись

сбросить бомбу. «Не успевает прицелиться», — сокрушенно качает головой Осипов.
Кроме движка, разработчики планируют вдохнуть новый смысл в стратегическую порцию игры. В первой части игроки рассматривали войну как серию случайно генерируемых стычек, в которых можно было «натренировать» своих подчиненных перед решающими битвами, а карта боевых действий представляла набор абстрактных «флажков», которые переходили из рук в руки. Во втором «Блицкриге» все миссии в рамках одной операции будут связаны между собой, а вместо условных флажков игроков ждут вполне реальные объекты, которые надо будет захватывать, уничтожать, удерживать.
К примеру, в одной из миссий вы уничтожили грузовой конвой. Который, как оказалось, вез неприятелю оборудование и материалы для постройки дотов в другой миссии. Таким образом, вражеские инженеры не смогут соорудить защитные сооружения, поэтому в одном из ближайших заданий вы получите тактическое преимущество. Или так: захватите маяк и обретете дополнительный бонус в виде подкреплений с моря. Уничтожите железнодорожный вокзал — и тем самым отрежете неприятеля от поступления боеприпасов. И так далее.
Между тем высокие совещающиеся стороны приступают к обсуждению «новой системы асков для «Б-2». «Аски»? Отчаянно пытаюсь реконструировать смысл слова — без особенных результатов. «Все знакомы с системой асков



Автомат Калашникова в 1948-м году? Все верно, учите матчасть.

для «Б-1»?» — задает важный вопрос Осипов. Рассчитываю, что Орловский сжалится надо мной и скажет, что не знаком, но все кивают головами.
Примерно через пятнадцать минут до меня доходит: «аск», от слова «acknowledgment», — это устная реакция юнитов на любые раздражители в игре. «Да, сэр», «Конечно, сэр», «У меня кончились патроны, сэр» и т.п. Забавно, но подобной ерунде эти серьезные, казалось бы, люди посвятили полтора часа рабочего времени.
Позже Орловский объяснил, почему новая система «асков» обсуждалась на столь высоком уровне: к старой системе накопилось множество претензий, а новая будет использоваться не только в «Блицкриге-2», но и в других играх. К примеру, если бы в Silent Storm была возможность изменять вероятность изречения (вплоть до нуля) некоторых фраз отдельными героями, жизнь многих игроков стала бы чуть легче.

17:15. GamesConnection

За окнами стремительно темнеет, но обитатели «Нивала», кажется, только-только вошли в рабочий ритм. Людей в коридорах становится больше. В отделе по развитию бизнеса кипит работа по подготовке к очередной выставке — на этот раз GamesConnection, Лион, Франция. Весьма необычное мероприятие, на котором присутствуют только покупатели и продавцы: лоты регистрируются на Интернет-сайте, расписание встреч генерируется автоматически. Успеваю заметить в списке встреч Activision, Atari, Electronic Arts.
Дмитревский, Орловский и директор по развитию Майк Алленсон обсуждают ближайшие планы на профессиональном арго — ядерной смеси из английских словоформ



Для демонстрации новых возможностей Silent Storm «Нивал» выбрал, кажется, самый скучный скриншот из всех, что я видел в действительности. Но и из него очевидно, что спецагентам придется много времени проводить в шахтах и прочих катакомбах.

и мало о чем говорящих сокращений. Звучат термины «типичный М», «сабмишшн», «пушить», «умеренная красота», «тропический вариант», «SA» и «AG». Окончательно дезориентированные, мы натыкаемся глазами на плакат с Ядовитым Мстителем, висящий над рабочим столом Дмитревского. Любимый герой Ллойда Кауфмана явно хочет рассказать нам что-то очень важное, но не может — трэш-король не придумал ему рта.

17:45. Продолжение Silent Storm!

Спустившись на первый этаж, вместе с Орловским проникаем в одну из бесконечных «секретных» комнат. Ее хо-

зяева – Дмитрий Захаров и Виктор Сурков, арт-директор «Операции Silent Storm». В руках у Виктора стопка эскизов, на лице – выражение сдержанной решимости. Что происходит, Сергей?

Заглядываем через плечи собравшихся: три сполоха, экран остается черным, звонок телефона, герой просыпается, неуверенно тянется к трубке, произносит «алло»...



Виктор Сурков, арт-директор «Операции Silent Storm»: «...три сполоха, экран остается черным, звонок телефона, герой просыпается, неуверенно тянется к трубке, произносит «алло»...

Кажется, на наших глазах происходит утверждение сценариев к вступительным и финальным роликам продолжения Silent Storm. Аддон, хотя вряд ли у нас будут основания так его называть, должен увидеть свет в первой половине следующего года.

Да-да, в «Нивале» не планируют оттягивать волнительный момент встречи – по слухам, у нас есть шансы заполучить игру именно что весной 2004-го. Что будет нового? Аддон подхватит игроков совсем недалеко от того места, где их высадила оригинальная игра.

На дворе 1947 год, война закончилась, но для ветеранов «отдела очень особого назначения» осталось еще немало работы. Бывшие соперники объединяются в интернациональную команду «Хранители», чтобы... впрочем, не слишком ли много информации сразу?

В условиях мирного времени бывшие герои Silent Storm предпочитают оценивать свою жизнь в свободно конвертируемой валюте. Да, ваша мысль движется совершенно правильным курсом – ребята становятся наемниками. Их услуги стоят денег, и Silent Storm, таким образом, делает еще один шаг в весьма интересном направлении, в сторону Jagged Alliance. На финансовую основу переводится все: оружие продается и покупается, ремонт – за «копеечку», профессиональные наемники с хорошим оборудованием соглашаются работать только за очень хорошие деньги.



Как мы будем их зарабатывать? Качественным выполнением миссий и продажей собранного на полях сражений оружия. Что за таинственная организация оплачивает миссии – даже не спрашивайте. У меня семья, дети – кто будет кормить их? Лучше подумайте о том, как вы будете выполнять новые задания: инфильтрация и похищение важных документов, защита территории от нашествия вражеских сил и (мне это уже нравится) уничтожение заданного объекта в особо извращенной форме. Кстати, новые времена диктуют новые условия – теперь за убийство гражданских лиц и прочие неправовые действия нас будут бить, крепко бить рублем.

Случится ли что-нибудь с озвучкой персонажей? Этот вопрос вызывает у Захарова долгий и тяжелый вздох, который при известном желании можно назвать и стоном. Сидящие в комнате люди приходят в движение: слышны сдавленный смех, ворчание, звуки борьбы. Захаров решается: «Наверное, многое будем менять».

Существенной модификации подвергнется и ИИ противника. NPC сделаются более осторожными и внимательными. К примеру, если враг увидит залитый кровью угол здания, возле которого валяются в разных позах обугленные трупы его соратников, он, скорее всего, остановится или даже начнет искать укрытие, звать на помощь или просто молиться.



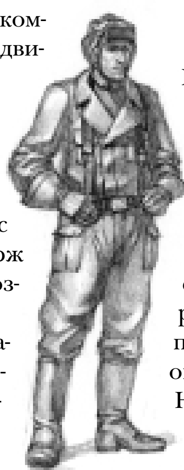
Утверждение главного меню аддона к Silent Storm затягивается. «Неужели имитация старых фотографий в low poly 3D – это действительно так круто?»

Орловский всячески одобряет сценарии интро/аутро, а вот идея главного меню вызывает сомнения. На столе – старая фронтовая фотография. Когда игрок делает выбор персонажа, появляется новый экран, герой обретает объем, но остается черно-белым. Сергей говорит что-то о функциональности и погоне за оригинальностью в ущерб красоте. Арт-директор SS не соглашается: «Имитация старых фотографий в low poly 3D – это круто». Фотокор Тазбаш, не особенно вникая в проблему, производит скрытую фотосъемку изображений на экране со скоростью восемь кадров в секунду.

По жутчайшему блату, вытащив хозяйство буквально изпод полы, Захаров показывает историческую модель автомата Калашникова (испытательный экземпляр, еще не поставлен на вооружение), а потом выкатывает сорок бородатых мужчин, не иначе – разбойников. Мелькают кадры с изображениями подземных лабиринтов – это шахты, настоящее раздолье для поклонников тактических симулято-

ров. Здесь очень интересно, и я готов провести в этой комнате еще пару часов, однако (цигель, цигель!) пора двигаться дальше вместе объектом нашего исследования.

18:00. Счастливая пора



Орловский возвращается в кабинет к своему черного пластика магическому порталу. Судя по звукам, производимым MS Outlook, новые письма приходят с частотой примерно раз в минуту. Наверное, Серж очень хочет прочесть их все, но кто даст ему такую возможность сегодня, в этот торжественный день?

Вспоминаю свой первый визит в «Нивал». Это было, кажется, в 1998 году. Четырехкомнатная квартира в дебрях станции м. «Аэропорт». «Аллоды», которые несколько лет спустя будут называть «первыми», а еще через год перестанут называть «Аллодами». Их было тогда человек 15, не больше. Сегодня «Нивал» занимает четыре этажа и состоит из 120 сотрудников. Компании необходимы как минимум полторы тысячи квадратных метров площади, чтобы вместить всех своих людей. Это не студия, это фабрика по производству игр, в которой технологические процессы отлажены с точностью до миллиметра. Между тем, и нам так хочется в это верить, хорошую игру нельзя создать на заводе. Когда их было пятнадцать человек — каждая идея была на виду. Что происходит с идеями сегодня? Неужели заказ на очередную разработку генерируется отделом развития бизнеса? Кто сегодня придумывает новые игры в «Нивале»?

Выслушав все это, Орловский зависает примерно на минуту. А потом говорит: «Принципиально ничего не изменилось, просто масштаб стал другим. Те процессы, в которые



Во второй части игры, несмотря на замену движка, фирменный «Блицкриг»-стиль узнается сразу.

раньше был вовлечен я, функционируют точно так же, но уже без моего участия, — в небольших рабочих группах. Кстати, проектом я не руководил уже лет пять, последняя моя игра — те самые первые «Аллоды»... Так вот, теперь мои функции выполняют руководители проектов, являющиеся катализирующими центрами по отбору свежих идей.

Если же посмотреть на мой труд... то система, прежде управлявшаяся с коллективом в 10-15 человек, продолжает работать по той же схеме, но на другом уровне. У нас остались те же самые 10-15 человек, ключевые сотрудники. Только теперь мы обсуждаем не детали проекта, а детали работы компании.

Куда двигать «Нивал»? Каждый может высказать свои предложения. Мы думаем теперь не о том, как сделать что-то в игре, мы думаем о том, как создать структуру, которая будет придумывать хорошие игры. Ты переходишь на следующий уровень абстракции, а в принципе все остается по-старому. Удивительно и то, что создание «структур» очень похоже на игроразработку. И там, и там надо придумать атмосферу, правила, мотивации, типы коммуникаций, поощрения и наказания.

На мой взгляд, стало только лучше. Почему? Потому что теперь можно получить гораздо более взвешенный подход к проблеме. Появляются новые люди — сотрудники, работающие в той же самой области, но над другим проектом, и у них по определению всегда свежий взгляд на твою идею.

Если у гейм-дизайнера родилась какая-то идея, он всегда может обсудить ее с другими дизайнерами, — специально для этих целей мы проводим раз в месяц собрания. Эти обсуждения, разумеется, дают весь спектр мнений... А значит, автор идеи получает гораздо более взвешенную обратную связь в рамках родной компании, и не надо ради



Честный трехмерный рельеф, качественные полигональные модели, достойные эффекты и бешеный framerate — «Блицкриг-2» снится варгеймам будущего в эротических снах.

этого к издателю ходить, еще где-то консультироваться...

Когда в компании есть возможность обмениваться опытом, появляется серьезный шанс избежать множества бесперспективных решений. Будь у нас такая обратная связь во времена первых «Аллодов», уверен, мы не совершили бы многих ошибок...

Еще один плюс большой компании: если на собрании всплывает хорошая идея — она обсуждается с менеджерами «Нивала», которые хорошо представляют, какие игры хотят видеть издатели. Таким образом, отсекаются не только незрелые предложения (незрелые сами по себе), но и те, что попросту не востребованы пока рынком. Что тоже немаловажно.

Если вся масса сырых идей — это круг, то мы разрубаем его по горизонтали и по вертикали, — идей получается

меньше, но они куда качественнее. (Орловский машет руками, отрубая от идей незрелые и невостребованные куски. – **О.Х.**). Остаются только качественные предложения – мы берем их в оборот и думаем, как воплощать в жизнь. К слову, если в процессе разработки мы видим, что идея хороша и к тому же универсальна, мы всегда можем перенести ее в игру другого жанра... для которого она станет чем-то новым. Иначе говоря, никакого откладывания в долгий ящик, все хорошее тут же идет в работу. Живой пример – случайная генерация миссий в «Блицкриге» и Silent Storm. Изначально идея родилась для SS, потом попала в «Блицкриг» и сыграла там вполне удачно, как мне кажется...



Мы уже писали, что в «Нивале» есть свой бар? Сергей пьет здесь исключительно свежевыжатый морковный сок.

Я уж не говорю о технологических наработках, специализации и других очевидных вещах, которые повышают качество игр...»

18:45. «Работа с документами»

В это время, по заведенному распорядку, в кабинете Орловского появляется секретарь с кипой документов на подпись. Что ни говори, а должность обязывает. Впереди фотосъемка для обложки, поэтому, чтобы не мешать, я исчезаю. Нужно поговорить с Захаровым, Осиповым и Епишиным об аддоне к Silent Storm и «Блицкриге-2».

19:00. Вечерний Интернет

Рабочий день неудержимо рвется к финалу. Около часа в день Сергей проводит за чтением в Интернете новостей и форумов на сайтах www.nival.com и http://dev.dtf.ru. Если собственный форум – способ узнать мнение пользователей, то сайт DTF – место для всевозможных обсуждений внутри девелоперского сообщества. Эдакая смесь общественной работы и корпоративного PR.

20:00. Проводы Маркина

Пятница, вечер. Епишин в домашних тапочках с полиэтиленовым пакетом в руках собирается идти в «зал», но, встретив меня, полчаса рассказывает про нюансы второго «Блицкрига». На директорском этаже все в порядке: съемка закончена, стартует «отвальная» – Юра Маркин (радовавший всех нас полигонными уроками по «Блицкригу») уходит в отпуск. Инициативная группа товарищей постепенно перемещается в бар, где уже собралось человек десять. Рабочий день и впрямь финиширует, начинается что-то совсем другое.

Орловский выглядит совершенно счастливым – может быть, от свежевыжатого морковного сока, но скорее от



20:30. Давайте назовем это днем. Орловский пытается выкопать свою машину из сугроба и отбывает. Впереди – выходные.

мысли об окончании «дня под колпаком». Я чувствую себя пассажиром, который случайно попал под разноцветный поезд. Совершено непонятно, удалась «акция» или нет. Я приехал с очень простой целью: сделать материал об одном дне Сергея Орловского, и только теперь начинаю осознавать, как сложно будет его выстраивать. Орловского больше не существует. Он – это «Нивал», поэтому мне придется рассказывать о всей компании сразу...

«Кажется, Джек Уэлш из General Electrics сказал: «последние пятнадцать лет на посту CEO я делал только одно – разговаривал с людьми». На определенном уровне основные решения, которые тебе приходится принимать, не дизайнерские и даже не производственные. Ты просто подбираешь людей на те или иные позиции. Если подобрал правильно – можешь отойти в сторону, потому что все будет вариться само. Если ошибся – сколько бы ты ни вкалывал, все равно ни черта не получится. Люди – ключевой фактор... Звучит высокопарно, да... но все так и есть, правда. Если оценивать «Нивал» с точки зрения активов – мы ничего не стоим. Ну, стулья, столы, компьютеры... Мы ничего не стоим без тех людей, что здесь работают...»

20:30. Всё

Активы компании играют в дартс и собираются двигать в какой-то клуб. Нам пора домой, Орловскому – тоже. Многие в «Нивале» останутся в офисе до глубокой ночи – здесь это в порядке вещей. Сергей раскапывает машину из-под снега и уезжает в ночь, оставляя за собой четыре этажа светящихся окон и полдюжины «секретных проектов», которые зреют в ожидании своего часа. Когда-нибудь мы с вами обязательно о них узнаем.



Андрей «КранК» Кузьмин

Сухая информация к вдумчивому размышлению

Генеральный директор и основатель компании «К-Д ЛАБ». Родился 24 апреля 1971 года в г. Калининграде (бывш. Кенигсберг), где живет и работает по сей день. В 1988 году написал на БК свою первую игру «про инопланетян» и окончил с медалью школу. В том же году поступил в Калининградский государственный университет на физический факультет и создал музыкальную электропанк-группу. В 1992 г. основал группу энтузиастов-игроделов K-Division, переросшую в 1996 г. в полноценную компанию по разработке компьютерных игр.
В «К-Д ЛАБ» занимается созданием игровых концепций, сценариев и вселенных, руководит разработкой и ведет деловые переговоры, иногда пишет музыку.
Проекты: Biprolex+, MOBL, «Вангеры», «СамоГонки», Samogonki.RU, «Периметр».

1. На родину Канта

«Вообще-то я в последнее время дико ненавижу все эти интервью-шминтервью...» — без обиняков заявил Андрей «КранК» Кузьмин ровно за двое суток до нашего визита в пункт приписки девелоперской команды «К-Д ЛАБ». Билеты на фамилии «Тазбаш» и «Вершинин-Килиманджарский» были давно выкуплены, цель визита туманна, а КранК изрядно напуган лютым натиском неумолимого Бебе и грядущим вторжением московских варваров.
24 часа спустя Андрей передумал и выставил ББ ноту о трех пунктах: 1) интервью невозможно, 2) может, на следующей неделе? 3) ну а лучше — никогда. «Андрей КранКович — крайне трепетная личность, — утешал я рыдающего в телефонную трубку ББ, одновременно набирая соответствующему абоненту ICQ незлобивое, но требовательное «What the fcuk?!». — С ним нужно разговаривать нежно, без вашей тайфунной пассионарности, Игорь Михайлович.» С той стороны немедленно и неизбывно, словно баньши, вторя ББ, завыл КранК: «...потому что у меня завал... наши просто не поймут... когда вы приедете и будет «день меня»... чтобы вас было не очень заметно в хорошем смысле... и чтобы я при том не думал постоянно, где вы и что вы... и не хреново ли все... стоило ли соглашаться на... все это мне не нравится... я не учитель вовсе... это не урок...»
Вот так, под серенаду самозабвенно хлюпающих носами взрослых дядек, мы с фронтовым .EXE-фотокором взяли курс на родину КанТа. Ну и КранКа тоже.

2. Договор о намерениях

Задание «День наедине с девелопером» мы не выполнили априори, поскольку ехали вдвоем и на вдвое больший срок. Формуляр «Распорядок дня» оказался неприменим в силу спартанского образа жизни КранКа: лидер «К-Д ЛАБ» проводит ежедневное совещание со всей командой ровно в 11 утра, затем молча садится за свой компьютер и спустя 13 часов молча встает из-за него с целью немного поспать — и проснуться как раз к летучке в 11 утра. «Я вас предупреждал! — торжествует КранК. — У вас ничего не получится! Я скучный!»
Девелоперское вече проходит в типичных для КранКа тонах. Загробным голосом вождь поштучно вызывает бойцов на ковер: «Шура? Илья? Стилер? Влад? Скморр? Снарк?..» На запрос «Ты че делаешь?» (с вариантом: «Ну че?») рапортующие разражаются живописанием успехов прошедшего дня, и в финале напутствуются ободряющим «Все, топай». Команда «По коням!» разгоняет КаДавров по машинам, а КранК с довольным хмыком поворачивается к японской фотокамере и четырем московским глазам: «Я же говорил — ничего интересного! тоска! тощища!».
...и немедленно получает микрофон за шиворот, а диктофон в карман. До вечера следующего дня он совершит автомобильную прогулку по городу, откроет для себя постройки древних германцев в районе порта, пройдется с собаками по местам школьной славы, вытерпит двухчасовую фотосессию с гримом и софитами (под восторжен-



Говорит и показывает

Кранк

Александр Вершинин, Наталья Тазбаш (фото)

ное гиканье и остроты всей команды), поставит околотеатральную пьесу «Отвечаем на вопросы зарубежных борзописцев», которую сам же и сыграет, поучаствует в столкновении с сотрудниками местного ботанического сада, отведает горячий шоколад в самом пафосном кафе города, впервые посадит Лимона за решетку и укажет точную дату начала Третьей мировой войны. Все это время он будет рассказывать. О компьютерных играх, «Периметре», «К-Д ЛАБ», заделах на будущее, реальности, герметиках, проклятии тольтеков и холотропном дыхании. Считайте, что



«К-Д ЛАБ» крепко сидит на травяном напитке матэ. Калебасов в офисе чуть ли не больше, чем людей. Состав покупается огромными пакетами, поставки прямые — непосредственно из самой Аргентины.

журналистов .EXE в Кенигсберге так и не было, они просто не нужны, когда в прямом эфире, лично для вас, говорит и показывает старина КранК.

3. Зачистка периметра

Г-н Кузьмин работает в просторной светлой комнате с морковного цвета стенами и вполне функционирующим водопроводным КраНом, самодостаточно торчащим из стены без всякого намека на раковину или хотя бы слив. Помещение рассечено надвое раздвижной железной решеткой, отделяющей стол, компьютер и КранКа от дверей на улицу. (Много позже мы узнали, что прежде комната принадлежала волкодавным собачкам нашего хозяина... поначалу же мы приписывали ему свирепый творческий нрав, заставляющий всю остальную команду жестко обосабливать своего лидера во время его встреч с музой.) КранК упирается взглядом в «Ворд-процессор» и недовольно морщится.



Моя главная задача на сегодня — три заключительных этапа игры «Периметр», самые мрачные, когда гибнут Фреймы. Мне придется их, простите, кастрировать. Ну что вы смеетесь? Отрезание органов... Нужно вычистить самые, на мой взгляд, интересные задумки, поскольку они требуют дополнительной реализации в коде, а времени нет. Ну, обычное дело для девелопера, многие через это проходили. Я пытаюсь хоть как-то удержаться в рамках сюжета... Вот мне сегодня сказали, что Лишайника не будет. Это очень плохо. А я так мечтал создать экспедицию с Лишайником, который постепенно распространяется по миру!.. Коллизия в фиксированности зон некопаемости — и вот мечта гибнет на глазах. Мое сегодняшнее дело требует особого цинизма. И знаете что? Я не хочу и дальше делать игры в том же ключе, бесконечно оперируя себя по живому.
Например! В 27-й миссии надо сделать силовую ловушку, тем более что у нас есть технологический вариант с непрозрачными Куполами. Но, похоже, в саму игру Купола не попадают, хотя для этого этапа была заготовлена такая задумка: если под Купол попадает Дыра, он чернеет, — Дыра всасывает все, что находится внутри. Это и было завязкой всей миссии: засосать Дырой целиком вражеский



Рабочее место Снарка вымощено предметами Fallout-обихода. Ламповая, простите, лампа любовно собрана собственными мозолистыми руками. Произведение многих искусств, между прочим. Следующее на очереди — настоящее ламповое радио.

Фрейм, при этом самому внутрь не угодив. Это сложная миссия при активном противодействии ИИ...
Также пришлось дезавуировать еще один отличный сюжетный ход, когда вы запускаете подземные торпеды в противника, но внезапно оказываетесь на его месте, а собственные детища спешат взрыхлить ваше все...
А чуть раньше мы обсуждали погружение в Хаос. Сразу несколько миссий в игре будут связаны с разрушением коридоров между мирами, отчего оные и умирают в муках. Но гибнут нарочито медленно, и самый лучший способ визуализации процесса — погрузить их в Хаос. Эта субстанция есть везде, нулевая отметка, грубо говоря, как уровень моря на Земле. В Хаосе «подземные» юниты перестают существовать сразу, наземные получают значительные повреждения, и лишь воздушные могут спокойно преодолевать эту напасть. Почему хочется сделать медленное погружение? Чтобы было время смотаться, разумеется. А мне сегодня заявили: «Нельзя!». Технически тяжело. Отслеживается не сама текстура, но рельеф, а погрузить весь мир в Хаос — очень тяжелая работа для компьютера. Взамен предлагают усеять мир скриптами. Что я могу сделать? Нехай сеют...



Удивляетесь? Ну, это известная история: режиссеров не пускают в монтажную комнату. Монтажеров очень боятся, их немного, они исключительно уважаемые люди. Сидят себе и собирают из 10 часов полуторачасовой фильм. А режиссер в это самое время кушает побелку со стен, царапает ногтем дверь и ревет белугой... Мне физически больно вырезать без наркоза крупные куски истории, мною же и придуманной. Я не рассказал ее целиком, и потребность в том не исчезает!!!

4. Досуг

События разворачиваются в жизнерадостных стенах местного хоутела под логотипом «Турист», где нельзя фотографировать надпись «Служба приема/WeLLcome!». Встречающая сторона в составе пиар-менеджера Марины Гусевой и вождя КранКа с любопытством осматривает ею же и заказанные апартаменты. Фотокор приходит к выводу, что ее номер, разумеется, хуже, не обращая внимания на близнецовую идентичность комнат. Разговор заходит о традиционном русском хлебосольстве.

Что за «Интел»? Intel. Такая компания. Они железки делают и нас любят. Хорошо, я объясню.
«Интел» толкает новые технологии, в частности, процессоры с Hyper-Threading. Игры, понятно, — один из самых



В этой позиции мы провели не менее пяти часов. У КранКа под рукой все необходимое: матэ, масляный обогреватель, полный КраН воды.

продаваемых продуктов, двигатель прогресса. Здесь и технологии, и... Ну что я буду распинаться, объяснять? Сами все знаете, не маленькие. Следовательно, «Интел» не на шутку интересуется игровым рынком и старается подкрепить релиз нового ноу-хау соответствующей feature в игре. Но это тяжелая задача, игродевелоперы в основном уповают на 3D-акселератор и не слишком эксплуатируют все остальное железо. В отличие от «Периметра», программы очень требовательной к «камню». Мы как раз пытаемся прикрутить к игре Hyper-Threading, и, чтобы отметить такое событие, к нам приезжает засланный казачок, инженер фирменный. Говорят, он должен нам помочь. В «Периметре» мы рискнули и пошли на непростое разделение логического и графического квантов... Они нас сразу спросили: «Как вы хотите задействовать наши технологии? Отделять сетевой код, музыкальный?..» Мы посмеялись, конечно, — все эти трюки проделываем давно. И вот теперь у двух программеров есть задача: за два дня совершить подвиг. «Интел» прилетит — и сразу подвиг! Мы раскошелимся на геройство, а Большой Брат божится здорово помочь с промоушеном «Периметра». В результате всем хорошо.
Развлекать? Нет, инженера не будем. Да мы и мест не знаем в городе. Зато когда «1С» привозила западных издателей «Периметра» — был номер. У Барышникова почему-то есть твердый принцип: буржуев развлекать по полной программе. Они каждый день зависали до четырех утра по всяким стриптизам, клубам, о которых я, местный, коренной, и не подозревал. Одного буржуя даже раздели догола. А начали прямо в аэропорту — сразу в ресторан, на стол бутылку текилы. Ух, силища! Молодцы!
Я же себя берегу. Все больше ценю море и тишину. И, конечно, никаких томатов. Вы помните, откуда есть пошла



На летучке КранК неумолимо несчастен. Вот сейчас от «Периметра» Жорж отломит еще кусочек!..

вражда к этими ягодам? Что-то в них не расщепляется организмом, идет с ним вразрез, возвращается... Заинтересовался, почитал вокруг. Понял: томаты — проклятье древних индейских магов, посланное уничтожить западный мир. И что вы думаете? Изучаю последнее интервью с Виктором Олеговичем Пелевиным, а он и заявляет: «Вот, помидоров не ем. В них таится древний тольтекский ужасъ.» Экстаз! Так и получается: я постепенно отсеиваю враждебные естеству соединения. Мясо уже пять лет не ем (а что за «киевская котлета» на вашей тарелке, дорогой КранК? — **А.В.**) («Киевская котлета» — это птеродактиль! — **КранК**), с алкоголем завязал в течение пяти минут... Мозг берегу. Важный инструмент. Но мы еще поговорим о том, как мозг держит нас в тюрьме, друзья! Правда, есть понимание: для творчества нужны измененные состояния активности. Над чем долго размышлял и наконец решил попробовать холотропное дыхание. Если примитивно — замена ЛСД,

но без постороннего физического вмешательства в суверенные дела организма. Все своими силами.

5. Радионяня

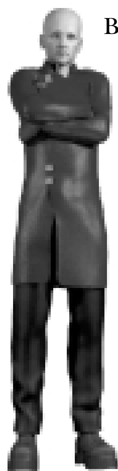
Место действия прыгает обратно в конуру КранКа. На столе красуется монолитный MP3-плейер/диктофон, на левом плече эль президенте расположилась Марина. В руках предводителя КаДавров несколько листов с чем-то мелким, печатным. Это вопросы самой крупной чешской полиграфмурзилии с заявленным тиражом в 50000 экз., требующие взвешенных и вдумчивых ответов. Когда КранК поворачивается в профиль, он похож на орденоносного диктора советской эпохи Юрия Борисовича Левитана.



Включение Купола — один из самых впечатляющих моментов игры.

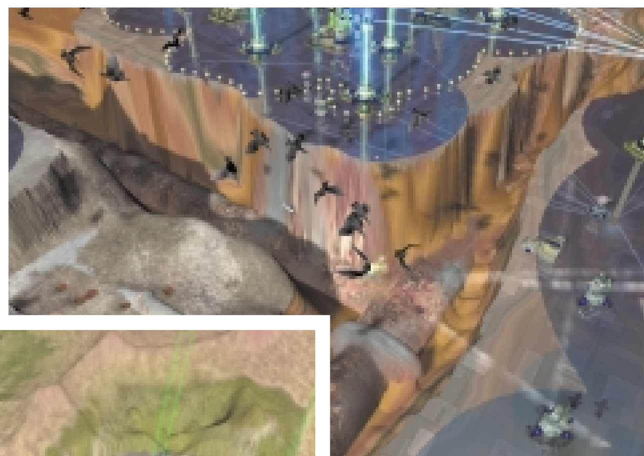


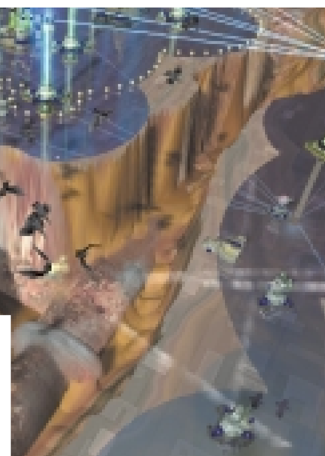
База вгрызается в мирные зеленые луга, отвоевывая все больше места для поселенцев.



Вот эти вопросы? Да, все понятно. Читаю вопросы вслух, ответы записываю сразу в MP3-формате, а потом Марина их... фигачит. Вы думали, одни такие хитрые, .EXE?.. Ну, понеслась. Первое. «Остались ли у вас связи с университетом и откуда пошла «К-Д ЛАБ»?» Если коротко: нет. Университету спасибо, за то, что мы оттуда ориджинэйтед, но между бюджетными и коммерческими организациями лежит финансовая пропасть. Мы должны жить своим умом и кошельком. Хотя сейчас существует договоренность с альма-матер по поводу цикла лекций, который будет прочитан студентам сотрудниками «К-Д». А почему нет?

Хм. Вот такой вопрос: «Насколько важно академическое образование для гейм-девелопера?» ...Но и не могу утверждать, что без этого никак. Академическое образование хорошо для методической исследовательской работы... Оп, погодите. Здесь не про исследования, а про образование спрашивают. Все равно договорю... Люди, не заточенные под четкое получение результата в ограниченные сроки, плохо уживаются с гейм-дизайном. У нас есть негативный опыт общения с хорошими программистами — хорошими, но без бэкграунда. Без образования за плечами они способны справляться лишь с небольшими задачами, плохо структурируют и оптимизируют работу. То есть они, конечно, могут делать какие-то вещи, но делают их через задницу. Да! В результате все это медленно и неэффективно: у них может уйти неделя на задачу, решаемую обычно за пару дней.



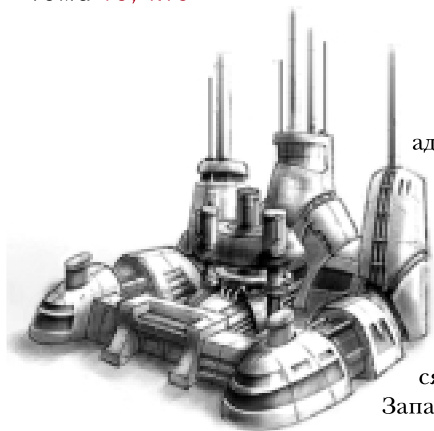


Патруль странных существ изрядно докучает обитателям базы.

Далее интересуются, кто зародил «К-Д ЛАБ»... Ну кто... Я зародил «К-Д ЛАБ». Ударило в голову. Сделал объявление смешное: «Неофиты. Соединяйтесь», и все такое. И пошел процесс. Само событие я вспоминаю странно: как будто мной кто-то управлял. Так вот бахнуло. И образовал. Подумал: для серьезных проектов нужны эти... как это... слово... те, с кем мысли... Как их? С кем делают... Коллеги? Соратники? Вот: единомышленники.

«Как вы стали зарабатывать играми?» Первые деньги, которые мы получили за работу, — призовые. Примерно в то же время мы подписали контракт с «Букой», а приз (это известная история) получили за снарковскую игру: 10000 долларов. На них он купил джип, телевизор в офис, стулья... Очень много значил этот приз, да. Победа во втором конкурсе помогла не меньше: мы приобрели дом, грянул кризис, а нам не надо было платить арендную плату... Приятно, в общем.

«Какое у вас отношение к буму в развитии западноевропейских девелоперских команд?» Что ты говоришь? Изолировать Лиму? Вяжет сучек, подлец?! Изолировать? Посадить в клетку?! Так там он Шушку повяжет!.. Хотите посмотреть? А потом зайдете к Шушке, будет вам отличный



адреналин... Нормальный экспириенс, воспоминания на всю жизнь. «Азиаты» особенно хорошо дом охраняют. Намертво. Когда заходишь к ним на территорию – очень интересно становится... Так! Не отвлекаться! Какое отношение. К буму. Западноевропейских. Ну какое отношение? Ха. Ха-ха. Дурацкий вопрос. Ненавижу бум! Шутка. Радуюсь, конечно. Страшно.
«Всегда ли вы следуете только собственным концептам или время от времени вдохновляетесь на стороне, в других тайтлах?» В этой физической реальности, скажу я вам, невозможно следовать только собственным идеям и концепциям. Для благополучного осуществления такой миссии надо вырасти в глухом лесу, всю дорогу не подвергаясь никаким посторонним влияниям. Найдите мне такого Маугли!
«Можете ли вы сформулировать пять советов начинающим девелоперским компаниям?» Ну вот. Супервопрос, нет слов. Ага, так и сформулировал... Во-первых, ненавижу давать советы. Никому. Во-вторых, сейчас попробую. Нет. Вот что. Советую не давать советов никому.
Работаю ли я над чем-нибудь, помимо «Периметра»? Марина, на ЭТО ты сама ответишь. Там линейка, ля-ля-тополя.
«Какие из ваших предыдущих игр... могут... тогда как...» Это хороший вопрос... мммм... мммм... «означает ли, что вы можете...» Да! Да!
Все. Ура.



КранК и Илья Швецов постигают особенности капризного характера привезенного .EXE диктофона.

Заметьте, пожалуйста, я отвечаю лишь на половину вопросов. Остальное – она! От заурядных и скучных интервью Марина отмахивается самостоятельно, переводит на чужой язык, согласовывает с западным издателем. Секрет фирмы, кстати. Многие требуют, чтобы отвечал лично я, но занимается всем Марина. Я проверяю, конечно... У нее пока не так весело получается, хотя все лучше и лучше... За время существования «К-Д ЛАБ» набралась солидная БД по интервью, мы можем полностью компилировать ответы из уже готовых. В «1С» мне так и советовали: «Не парься, сам никогда не отвечай на вопросы. Пусть все делает специально обученный человек. Чтобы руками проект не трогал, чтобы был слегка со стороны, циничный». Меня недавно спрашивают, почему интервью нередко такие скучные, – и я честно отвечаю. Мол, надо с пиететом. Совсем иной случай, когда присылают казачка: душевно с ним разговариваешь, смотришь в глаза его честные, думаешь: что там у него внутри? А внутри у него – мясная пустота. Нет, погодите, чернота.

6. Четыре и собака

Те же четверо и огромный игривый пес по кличке Лимон собираются на прогулку по «старому» Калининграду. Пес, которому нет еще и года, упирается, крутит необъятной головой и лезть в «строгач» решительно не желает. КранК пытается накинуть позвякивающую цепочку на шею животине, последняя с грацией играющего в прятки теленка тщится прошмыгнуть в калитку неохомутанной. Светит яркое солнце.

Лимон, иди сюда. Выходи. С тобой, Шуша, потом. Все, не плачь! Иди, иди одеваться. Ну, Лимка! Быстренько! Одеваться! Сейчас непойдешьникуда. Не пойдешь никуда!

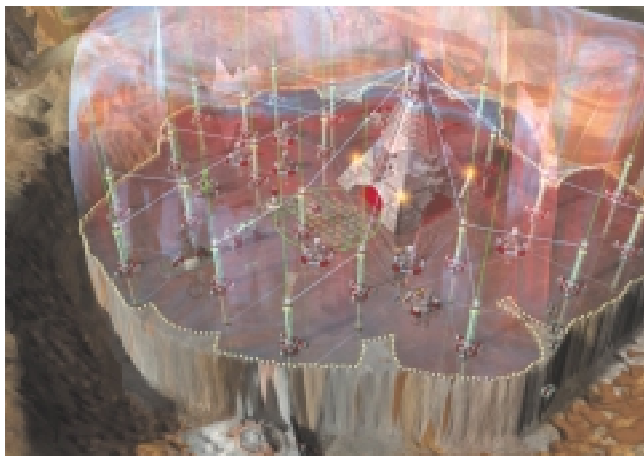


Докладчику внимают: Марина Гусева, Scmorr и Жорж.

Вот, морда. Стой спокойно. СТОЙ. СТОЙ! Иди рядом, Лима! Сейчас, он чуть-чуть разгуляется...
Могу ли я сняться и уехать прочь из родного города насовсем? Вообще-то я очень привязан к земле, к чернозему. Например, когда читаю книгу, то постоянно нахожусь в каком-то знакомом месте. Не знаю, у всех ли так... Вот здесь, неподалеку, есть такая, энергетическая, что ли, точка, где я нахожусь весь последний год. Я в ней, когда сплю, думаю о чем-нибудь. Сон наяву. Закрываю глаза, она сразу перед глазами, как скринсейвер. Вот это самое место. Только погода другая. И нет листьев. И голова на уровне земли. И время стоит. У меня постоянно такое, с детства, точки разве что меняются.
Что собираюсь делать дальше? Нет планов, есть ощущения. И есть выбор: либо воплощать поток, задуманный уже давно, либо делать что-то совершенно новое. В первой лиге тот самый «Экспедишн», РПГ, и еще «Клондайк», нечто близкое к шутеру. Стратегический план, ес-

ли хотите. Между тем мысли все более настойчиво баррикадируют вокруг «Вангеров-2», у меня даже есть необычный концепт для них.

Да, таков был план: постепенно, понемногу делать штучные, ни на что не похожие игры. Хотя «Левую резьбу» как таковую мне творить не нравится. Фраза не для Game.EXE, я понимаю... Ну ладно, раз уж начали разговор... Конечно, я не обижаюсь на вас за попадание в такую странную номинацию, как любой нормальный человек осознаю: пиар полезен вне зависимости от его знака. Но хочется все же видеть собственные игры не в «Левой резьбе», а в номинации взрослой, полновесной. Понимаете, я не пытаюсь специально быть непохожим. Понимаете ведь? Не хочу быть фриком. Надо, чтобы оригинальный проект смог стать популярным — тогда он никогда не угодит в «Левую резьбу». Сейчас же эта .EXE-ниша попахивает «замачученностью» (ага, слово доморощенное): это когда можно сделать игру для людей, а делают наоборот. Homeworld же никто не называет «леворезьбовым»!.. Мне бы хотелось увидеть в «Периметре» именно такую дозу своеобычности.





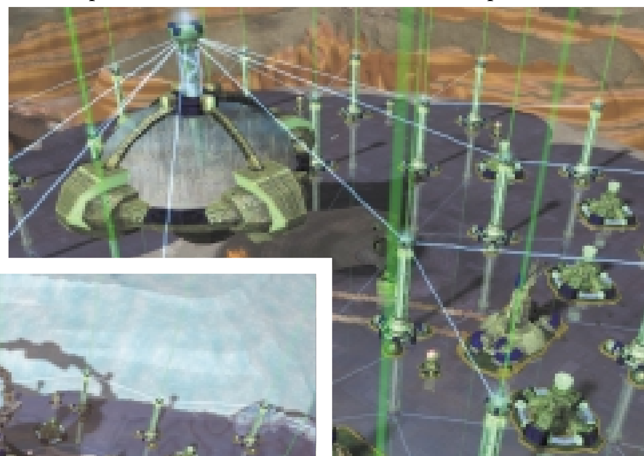
Французы будущего всегда таскают своего Эйфеля в заплечном мешке. Эйфелева башня ограждает их от козней Хаоса.

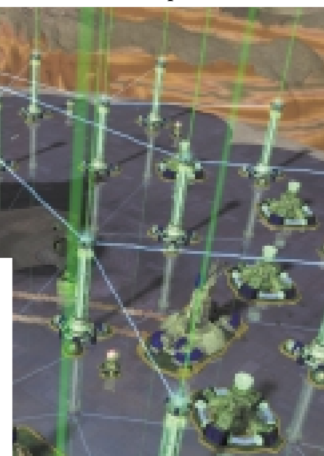
Просим отметить совершенно честные тени от построек на снегу. Раз уж значительная часть времени в «Периметре» отведена градостроительству, давайте делать это стильно!



Голова постоянно работает — в том числе в направлении расширения аудитории. Можно ли сделать народную игру, остающуюся оригинальной? В моем представлении это проекты, не требующие технологий, но эксплуатирующие гораздо более примитивные игровые инстинкты. Как бы намекнуть... Если начну обсуждать конкретику, сразу догадаетесь, каков концепт, — а рано. Вот, кажется, нащупал: не хочу сказать, что лавры The Sims не дают мне покоя, но проект нацелен на ту же аудиторию.

С некоторой опаской осознаю, что больше не соблазняюсь фикшн-играми. А они составляют полноводные 100% продуктов на игровом рынке и совершенно не имеют связи с реальным миром. Мне хотелось бы ударить именно в эту слабую точку индустрии. Связанные с реальностью игры начнут генерировать, передавать пользователю энергию, а не забирать ее. Вместо эскапизма, подмены реальности вымышленным миром, хотелось бы продолжить существующую реальность своей игрой. Попыток совершить подвиг, подобный этому, до сих пор не было, а Majestic (так и не вздохнувший полной грудью онлайн-заговор. — **А.В.**) — не в счет. Может, рассказать об этом на грядущей КРИ?



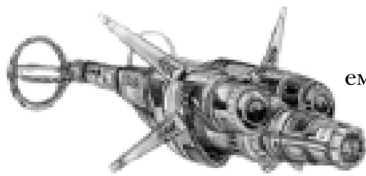


Мемориал в парке Победы тоже буквально электризует роллеров и прочих агрессивных спортсменов...

Знаете, я все больше склоняюсь к мысли о порочности суррогатных реальностей в играх: им далеко до нашего оригинального мира, они не способны к позитивному эффекту. И мне не хочется больше создавать соски, добивающие своих потребителей, по-быстрому загоняющие их в гроб.

В качестве эксперимента мы даже начали делать нечто очень массовое в прошлом году: музыкальный проект. Правда, пришлось временно снять все ресурсы и перебросить их на «Периметр». Но обязательно вернемся! Вещь должна получиться не интеллектуальная, но заводная. Будет бомба, если запал выгорит.

Хочется ли мне делать «Вангеров-2»? Не могу понять. Мне льстит просто существование такой возможности: создать сиквел — честь для любого разработчика. С другой стороны, я четко понимаю: игродевелопмент не на всю жизнь. Хочется успеть сделать Важное. Честно говоря, какая бы сложная судьба их ни постигла, «Вангеры» мне уже зачлись. Несмотря на не слишком успешную коммерческую сторону, они подпитывают меня чем-то. Это не вербализу-



емо, к сожалению. Настаиваете? Хорошо: внутренняя гордость, если не побоитесь упрощения. Отеческая гордость? Может быть.

7. Фьючерзы

«Он специально возил нас на машине, чтобы не было выбора – внимать или не внимать, – делая огромные глаза, жаловался много позже фронтовой фотокорреспондент. – Ты заметил, мы крутились по городу, будто бешеные каракатицы? Факт: КранК нас гипнотизировал!..» Сумрачное шоссе подкатывается под капот автомобиля заставкой Линчевского фильма, в камерной тишине салона – лишь голос КранКа. Машина торопится в аэропорт.

Как-то вечером я шел по улице с собакой, читал книжку, и в течение нескольких секунд – бах! – был такой сеанс. Про книжки я рассказывал? Что в MP3 их слушаю? Наладил технологию, мне читает компьютер. Вот, полюбуйтесь.

Чуть уловимо саркастичный, в остальном же совершенно безразличный голос начитывает без всякого выражения: «...человеческие существа тоже состоят из бесконечного числа таких нитеподобных энергетических полей, которые распределяются в форме большого...»

Хватит ржать! Я постоянно слушаю такие книжки. Голос зомбирует, да, но другого русскоговорящего чтеца не существует. Я перепробовал все движки, какие есть, этот, французский, лучше всех, разборчивее. Он уже как родной, собственно.



К КранКу сложно подкрасться сзади. Да что там — практически невозможно!

У меня есть особая теория о преимуществах таких книг. Я их называю «ушными книжками». Наши глаза, понимаете, созданы для того, чтобы широко смотреть на мир, впитывать его во всех красках, а не распознавать мелкие кривые значки в огромных количествах и с неразумной скоростью. Печатное дело – пагубная для человечества технология. Классическая такая технократия. Речь должна восприниматься ушами, для этого они Богом, ха-ха, и задуманы. Точно так же первые знания передавались из уст в уста, то есть уши. Так вот. Когда читаешь ушную книжку, продолжаешь смотреть на мир. И происходит интереснейшее переплетение! Практически все «прочитанное» ушами накрепко завязано с некими визуальными образами. Еду, смотрю на людей, в этот самый момент мне что-то говорят – и часто возникают какие-то совершенно мистические корреляции, открываются новые смыслы в самом окружающем мире. С другой стороны, проезжая потом по той или иной улочке, сразу вспоминаешь о прочитанном здесь. Довольно интересный эффект. Еще в «глазных» книгах раздражает перескакивание, чтение по диагонали, рассеянность, можно многое упустить. А ушная книга требует особой концентрации, потому что, если отвлекся, пропустил абзац – до свидания. Отсюда, если уж используешь ушную книгу, – обязательно настройся на ее волну. Плюс налицо особая ритмичность повествования, информация пишется еще и на подкорку. И думается о многом.
Вот мы два дня говорили о будущем, о планах... А нашему миру, каким мы его знаем, может быть, осталось лет семь от силы. Потом – ядерный конфликт на территории России. Говорите, паранойя? А в тридцать третьем году кто-нибудь верил в агрессию со стороны немцев? Все видели, как горит Испания, подминается Франция, но вера в договор о ненападении, в бумажку, в слова, в счастливый конец – она сильнее. «Они не решатся.» Чушь! Люди боятся смотреть в будущее: вот правда. А что бы вы делали, живя в тридцатые и точно зная неотвратимость войны? Нарисовали себе?.. Ладно, тогда марш в самолет. Увидимся.



...и в местном пруду наловил ВОТ ТАКУЮ кипу карасей.

В Москву мы вернулись вымотанными сверх всякой совести. Вывернутыми наизнанку, выстиранными и заново склеенными по кусочку. Всю следующую ночь нам снились утаивающие абсолютное знание 200 семей, безразличные книги с тонкими насмешливыми губами, поглощающие Купол Дыры, надстраивающие реальность игры в желтых строительных касках и команданте КранК, по-кэрролловски дирижирующий всем зверинцем.
«Что он с вами сделал, деточки? – поинтересовался ББ, деловито осмотрев наши впалые физиономии. – Два дня самогоном внутримышечно?» Мы переглянулись и не сказали ни слова об идеологических причинах отказа маэстро К. от алкогольной продукции. Сейчас – не время.

Рецензии





Cel shading и паранойя, возведенные в степень чистого искусства, татуированный антикиллер, не вылезающий из психиатрических клиник и подвергающийся домогательствам охранников, толпа героев с номерами вместо имен и фамилий... Комфортная, красивая, интересная игра-депрессия.

Бесстрашный метатель ножей

Мультипликационность и комиксность саги о Тринадцатом несет не только эстетическую нагрузку — сдается мне, выбор стилистики обусловлен чисто практическими соображениями. Это такое же средство адаптации, как переход на черно-белое изображение в разгар стержневой резни в фильме «Убить Билла-1». XIII — едва ли не самый жестокий шутер от первого лица из когда-либо созданных.

Фраг Сибирский

Шутер
от первого лица



интерес 4.0

сложность	низкая
графика	4,1
сюжет	4
музыка	4,3
звук	4
управление	4,2

www.xiii-thegame.com
разработчик: Ubi Soft Montreal (www.ubi.com)
издатель: Ubi Soft (www.ubi.com)
издатель в России: «Акелла» (www.akella.ru)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1, DVD-ROM, 2,6 Гбайт на жестком диске.

Да нет, точно самый. Арбалетный болт в лоб — это классика, это мы любим и понимаем, но ведь можно еще и куском стекла в левый глаз, и ножиком в правый, и... Когда плохой парень открывает рот, чтобы обронить в рацию роковые обличающие слова, а ты в эту пасть очень ловко засаживаешь гарпун (где вы, суперфильмы ужасов Дарио Ардженто?!), причем острие означенного инструмента выскакивает из бритого недружественного затылка, понимаешь — на фотореалистичных технологиях не прокатило бы. Потому что существует черта, за которую даже самые кровавые трехмерные шутеры предпочитают не заступать. Боятся, наверное, что тираж конфискуют к чертям собачьим.

А тут вроде бы и на части никого не рвет, и стилизованные внутренние органы не демонстрируются, но если излюбленное оружие главного положительного персонажа — острые метательные предметы, как у какого-нибудь Джейсона Вурхиса, по старой доброй скотобойне Soldiers of Fortune можно и соскучиться. Добро неутомимо преследует зло, загоняет в угол и хладнокровно полосует скальпелем.

Злодеев-то в XIII много. Целых двадцать самых главных. «Ничего, — как высказались в одном фильме по сходному поводу, — ножичков у нас на всех хватит...»

Три дня Кондора

Если вы читали наше превью или видели демо-версию, боевую часть можно и не трогать. Проект XIII очень прост. Во всех смыслах: плюгавая сложность, ясная и чистая, без ненуж-

подслушивает по работе и просто так, подслушивает во флэшбэках, при помощи сложной аппаратуры и без... Со времен первого «Макса Пэйна» мы не слышали (не подслушивали!) столько циничных, неуместных и оттого прекрасных диалогов об эстетике американского вестерна и грустных судьбах третьестепенных персонажей.
Пропитый, хриплый, полный терпкой самоиронии нуар каким-то чудом уживается в XIII с щенячьим аркадным наивом: четким делением на «хороших» (надо жалеть — нелетальными пепельницами, стульями, швабрами, кирпичами и собственным могучим локтевым сгибом) и «плохих» (подайте гарпун), весьма



Огненных трюков и спецэффектов на удивление мало. Да и совмещение cel shading с пламенем почти не работает. Кому интересна горящая картонка?



Идеальный положительный герой: нож в правой руке, медсестра в левой, зарезанный охранник на полу... Кстати, почему никто раньше не додумался гнать игрока по маршруту ударами резиновых дубинок?

легкомысленным отношением к целям миссий («спасти генерала» и «установить жучок» мирно уживается с «пройти до следующей точки сохранения») и неверием в интеллектуальные способности главного героя (зачастую задание стопорится путаным объяснением вроде «игра окончена, потому что нет никаких шансов, что Тринадцатый спасется с подводной лодки теперь, когда он обнаружен»... Да вы что?! А захватить в заложники капитана? А лечь на новый курс? А выброситься из торпедного аппарата?). Сюжет может казаться глуповатым в одну секунду и остроумнейшим в следующую. Кое-какие жанровые штампы вывернули наизнанку, до других, видимо, не дошли руки... Но герой с двойным дном — довольно интересный архетип, особенно когда не затянут в смирительную рубашку. Остальное... В заезженной истории о жертве пластической операции, страдающей амнезией, владеющей смертельным ударом дзюдо, искусством пальбы с двух рук, умеющей на две минуты задерживать дыхание под водой, красться бесшумным лесным шагом разведчика и вскрывать замки, нас заставили чувствовать, болеть, переживать... И это, наверное, главное.

Загнанные люди Икс

Мы уже почти выговорились о сюжете, но сюжет — львиная доля, важнейшая часть «Тринадцатого»... Без него и музыки перед нами просто вырезанные из толстого картона и бледно раскрашенные человечки, бегающие по абстрактным военным базам и домам-подснос бок о бок с Секретной Штаб-Квартирой ФБР в Бруклине.
Только если вы согласитесь принять образ мышления телевизионного сериала, где внедрение оперативника в международную банду под видом члена этой банды, укокошенного друзьями по банде, есть самая естественная и логичная вещь на свете, XIII прокатит вас на американских горках.
В каждой отдельно стоящей в густолесье хижине, в ящике для инструментов хранится армейский пулемет. Тринадцатый ни на секунду не усомнится, если надо подставить плечо под хилое тельце свалившегося от сердечного приступа президента Соединенных Штатов Америки или взять в заложники кассиршу крупного банка, а героини здесь бегают наперегонки с ракетами и головой вперед влетают в окна после планирования между крышами.
Атомный реактор «лечится» огнем из «Узи» по приборным панелям, стрельба сквозь пуленепробиваемое стекло не высшее проявление тупости, но особый шик, и никто не выходит из дому без шпионского гаджета — «кошка», канат и катушка с двумя кнопками позволят почувствовать себя если не Бэтменом, то хотя бы Джеки Чаном.
Мне понравился ИИ — он не шевелится зря, когда требуется наладить прямое сообщение между арбалетом и чьей-то головой, зато очень выгодно подхватывает с тел убитых товарищей боевые единицы помощней. Речь, конечно, о вражеском ИИ. Иной ИИ в простом шутере от первого лица — это все равно что дружественный визит с другой планеты...
В XIII вы посетите массу экзотических уголков, познакомитесь с множеством интересных людей в белых балахонах и капюшонах с прорезями для глаз (нет, я не знаю, чем руководствовались авторы при костюмировании участников своей Конспирации) и непременно зарежете их. Собьете тьму тьмущую вертолетов, поучаствуете в зимней охоте с применением крупнокалиберных ружей, подеретесь с безумным ученым, вооруженным шприцем с «сывороткой правды»...
Если вы еще не пробовали попасть в кого-нибудь из автомата, будучи под действием лошадиной дозы скополамина, вступите во владение сим уникальным шутером. Если пробовали — лучше не признавайтесь в таком людном месте, как это. Всего наилучшего. Да живет Конспирация!

Commandos 3: Destination Berlin

Изрядно провисшая stealth-составляющая, неудобный интерфейс, нефункциональная, а местами и вовсе безобразная графика... Копаться в причинах провала нет никакого желания. Запустите самых первых «Коммандос» — все поймете.

Тактическая стратегия



интерес 3,5

сложность	высокая
графика	3
сюжет	4
музыка	4
звук	4
управление	3,5

www.commandosgame.com
разработчик: Pyro Studios (www.pyrostudios.com)
издатель: Eidos Interactive (www.eidosinteractive.com)
издатель в России: «Новый диск» (www.nd.ru)

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 700 (рек. Pentium 4 1700+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), DirectX 9.0+, 4x CD-ROM, 2 Гбайт на жестком диске.

Корпус генерала Матвеева

Когда после долгого дня вы усаживаетесь в удобном кресле с чашкой бергамотового чая и, предвкушая приятный вечерний отдых, запускаете второй сиквел легендарных Commandos, волнует ли вас экономическая целесообразность разработки КИ сразу для всех присутствующих на рынке платформ?

Михаил Бескакотов

Историческая аутентичность, киношного вида анимационные вставки между миссиями, возможность заходить внутрь зданий, ориентированные на экшен уровни... В features-листе ясно прочитывается УТП, но нет ни слова об экранном разрешении.

Чтобы осквернить труд лучших в индустрии художников фиксированным навеки 800х600, нужно либо быть Blizzard, чьи пути, как известно, неисповедимы, либо очень сильно хотеть «попасть на тиви». Чем еще, как не кроссплатформенной необходимостью можно оправдать головы фашистов, изготовленные из десяти полигонов, из которых два — козырек каски? Ждите анонса версии для N-Gage в самом ближайшем времени.

Правда войны

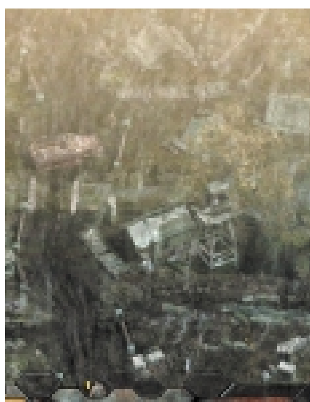
Один из слонов, на которых до настоящего момента покоилась священная серия, рухнул, подкошенный тяжелым недугом. Местами эстетическая неказистость настолько выпячивается вперед, что становится невозможно играть.

К примеру, одна из миссий центральноевропейской кампании. Задача — проникнуть на железнодорожную станцию, чтобы впоследствии оседлать тот самый поезд, о котором .EXE так много и воодушевленно писал еще со времен анонса игры. Двое наших (вор и шпион), облаченных в рванье бурого цвета, появляются на задворках карты — лежат на пузе в непролазной бурой же грязи. От вражеского взора их скрывают серые с бурыми (так!) вкраплениями ящики. Увядающая листва слегка зеленоватого оттенка, но в целом — тоже... бурая. С отчаянным защитно-брезентовым отливом. С неба, скрытого, к счастью, по ту сторону игровой камеры, плотной стеной идет дождь. «Погодный эффект» смотрится правдоподобно и даже (чего уж скрывать) вы-





Пока морозный воздух сотрясается голосом с трибуны, наши бравые ребята торчат в канализации, занимаясь банальнейшей игрой в hit'n'run.



Небо над Мадридом стало настолько солнечным, что у кого-то в офисе Pyro Studios случился тепловой удар. Это не скриншот из Commandos. Это катастрофа.

разительно, но элементарно мешает разглядеть мелкие детали на и без того размытой картинке. И вообще нервирует едва ли не сильнее пресловутого таймера, присутствующего уже в самой первой миссии и символизирующего геймдизайнерскую несостоятельность. Не таким уж сильным преувеличением будет сказать, что после этой коричневой цветотерапии игра Korea: Forgotten Conflict, не попавшая в номер по причине своей общей дремучести, выглядит чуть ли не картиной кисти Куинджи.

Но это все так, придирки. Куда более серьезные неприятности доставляет другая изобразительная особенность новых «Коммандос»: художники забыли дорисовать карты. Центральная часть уровней прорисована хоть и в непотребном разрешении, но все же довольно кропотливо и с любовью к мелким деталям. Живописанию тактически важных задворок было уделено куда меньше внимания, и, вращая камеру, очень легко потерять из виду своих перемещающихся окольными путями бойцов. Вы будете внимательно высматривать немецких конвоиров, шепотом отсчитывать секунды, строить схемы развития событий на пять шагов вперед, чтобы в самый ответственный момент ваш снайпер пропал из поля зрения и был пущен на баварские колбаски отрядом случайных зольдаттен.

Непонятно за какие прегрешения пострадал интерфейс. Теперь для совершения элементарных действий требуется нажимать вдвое больше кнопок, чем раньше, а ввиду расцветшей махровым цветом аркадности стилизация «быстрого меню» под «хексы» выглядит особо цинично.

О происходящем внутри зданий не хочется говорить вовсе: это уровень shareware, пишущихся за ночь трехмерных движков.

Напролом

Можно сколько угодно рассуждать о первичности геймплея, но от этого маленькая меркантильная обезьяна внутри вашей черепной коробки не перестанет канючить eye candy взамен своих пятидесяти зеленых рублей и пары лет терпеливого ожидания. Если вы решили играть в Commandos 3, ни в коем случае не вступайте с ней в переговоры. Сверните ей шею сразу, чтобы не отвлекала от решения мудреных тактических головоломок. К счастью, они на месте. Правда, прорываться к ним нужно сквозь непролазные заросли интерфейса и кошмарную графику, но разве



Враги теперь адекватно реагируют на звук: стоит неосторожно выстрелить, как к вам сбегутся чуть ли не со всех концов уровня. Похоже, это единственное положительное нововведение в Destination Berlin.





Нормандия, тот самый пляж, заключительная миссия. Задача — убить всех. К вашим услугам отряд пушечного мяса и специальный саперный бульдозер.

это преграда для решительно настроенного тактического гения? Уже с первых уровней в глаза бросается фирменная гишпанская неприязнь к поливариантности: у большинства задач одно-единственное правильное решение. Поиск, как и раньше, проводится народным методом проб и ошибок, и довольно часто приходится сталкиваться со встроенной мини-игрой «Нажми кнопку «quickload» раньше, чем появится надпись «Mission Failed», иначе тебе придется прокручивать три дополнительных экрана меню».

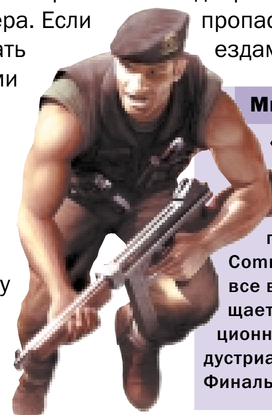
Поиск правильного варианта может растянуться на несколько дней реального времени, и иногда причиной этому не сложность миссии, а проблемы с формулировкой задачи. Порой «защитить генерала» следует читать как «уничтожить всех врагов на карте», но поймете вы это только после получасового сидения в засаде.

Как и прежде, в большинстве игровых ситуаций выбор между жизнью и смертью нужно успеть сделать за доли секунды, пока зеленый треугольник, обозначающий поле зрения фашистского патрульного, не наехал на одного из ваших коммандо. Те самые издержки real-time, неотъемлемая часть имиджа всей серии, снова с нами. Казалось бы, ура. Однако... Какого из часовых лучше отвлечь шпионом? В какое из окон отправить вора? Как расставить отряд союзников в Cover Mode и стоит ли усадить Зеленого Берета за станковый пулемет, или пока оставить в укрытии? Вряд ли вам захочется просиживать штаны в поисках ответов на эти вопросы, после того как обнаружится, что уже первая миссия проходится при помощи единственного персонажа — снайпера. Если подкармливать его патронами из карманов убитых фрицев и из повсеместно разбросанных ящиков, он в одиночку вынесет всю оппозицию на карте и о скучающих в точке высадки коллегах даже не вспомнит.

Финита

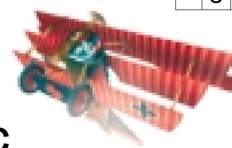
И все-таки Pyro Studios не удалось спустить весь накопленный за историю сериала багаж идей и находок. Кажется, в таких случаях принято говорить что-то про талант, не поддающийся алкоголизации...

Иногда из глубин монотонного, откровенно неудавшегося полуаркадного геймплея доносится голос старых «Коммандос», сдержанных, неспешных, очень напоминающих дзенскую игру The Incredible Machine. Им, может, и недоставало некоторой доли разухабистого голливудского экшена в заставках, коим обильно унавожена Destination Berlin. Но каждый разумный человек знает, что «про войну» — это скорее «Землянка» Сорокина или Full Metal Jacket Кубрика, чем слюнявый, стыдливо-глянцевый Pearl Harbor или красивые видеоролики с падающими в пропасть нацистскими поездами.



Мнение об игре

«Редкая стратегическая игра столь же сильно передает дух Второй мировой. Тем печальнее, что с Commandos 3 далеко не все в порядке...» — сообщает коллективное редакционное мнение видного индустриального издания Edge. Финальный рейтинг: 6/10.





Wings of Honour («Крылья отваги»)

Назвать это «ремейком» не поднимается ни губа, ни рука. Пиратски покромсанный на ремни высокородный хит от Origin/EA лишился: прекрасной изящной истории-сюжета, динамики, играбельности, маломальской физики, сбалансированности и смысла существования в широком философском понимании.

Изрядно покромсанный клон Wings of Glory

Et juvisse nocet



интерес 0.2

сложность	нулевая
графика	1,4
сюжет	0
музыка	2
звук	2
управление	2

www.city-interactive.com/aces.html

разработчик: CITY Interactive (www.city-interactive.com)

издатель: CITY Interactive (www.city-interactive.com)

издатель в России: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium 4 1500+), 128 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0+, 4x CD-ROM/DVD-ROM, 297 Мбайт на жестком диске.

Циркус

Бесценная моя жинка, милейший друг мой и добрейшая матушка, спешу оповестить, что прыгать балаганной гамадрилой на лошадиной попе мне опостылело донельзя, посему выписался из улан и заделался «лыцарем неба», пилотом-выстребителем. В народе говорят: летунам полагают двойную порцию «Героина-УПСА» и длинные портянки с начесом, чтобы обматывать шею!..

Александр Вершинин

Вот уже вторую семирядицу кряду обучают меня заправлять ероπланом, чудной коляскою с крылами и хвостом, как у кильки. На земле она картонная и деревянная, но стоит взмыть ею на воздуся, немедленно делается проворной, что тот хорекскотник, тягавший у нас давеча брюкву. А небо на ощупь — что твой аквариум. Самолеты в нем рыбки. Крутятся белками, летают как хочешь, играют бабочками в догонялки и веселятся. Я же токмо из любопытства задрал палку-управлялку до стопарей и взялся лететь свечой вверх, надеясь узреть боженьку хоть одним глазом. Карабкался с полчаса, даже вздремнул, но ероплан как уперся носом в небесную твердь, так дальше ни на локоть! И ковырять свод винтом тоже не желает. Пришлось поневоле снова двинуть палку, что у меня в самолете между ног торчит, и обратно на почву фланировать. Наш инструктор в страшную вломился претензию от моей дерзости и кричал, что хорошо мы не русские, иначе меня бы давно хоронили в закрытом ящике. У иванов не жизнь, а напасть: их постылые академики Эйлер, Бернулли, а с ними горе-изобретатели Жуковский и Чаплыгин напридумывали законов еродинамики, через что ероπланы русов ни в какую летать не желают — все бухаются о землю, к небу штырем не карабкаются, вверх ногами не ездят, а еще пилоту чуть что дают кровавый пот в глаза. И бензинка с патронами у них не бесконечные. То ли дело наши с фрицами экипажи:

не ероплaны, но вечный движитель! Поганца-скотника выпори опять бонусом. Скажи: от меня, с фронтовым приветом.

Всегда кока-кола

Целую ручки и ласкаю нежно всю семью, а особливо тебя, сердешный мой дружок. С радостью сообщаю, что здоров и шея моя улучшается. Хотя вчера заметил наконец странную застылость земли, о которой мне не раз говорили пилоты с опытом поболе. Ты удивишься, какой отличною кажется наша планета на удалении, с борта моего верблюд-ероплана. Вся мелочная детальность из нее враз исчезает, а немногие оставшиеся на местах предметы грубеют неприятно, становятся квадратными и ужасными. Всего и вещей на земле: елки, дома, танки, яхты да корабли. А намедни вот еще исчез еродром. Такого подлого коварства я никак не чаял. У меня приказ: садиться, а еродром как языком слизнуло! Больше нам таких заданий не выдавали.



Но самый конфуз в гипнотическом сне, одолевающем землю, едва твоя небесная коляска отрывается от милосердных почв. Глянь за борт — там все как вкопанные застыли, будто громом их поразило. Собутыльники из офицерского клуба говорят: надо завязать с французской винной колой, известной кое-где как «кока-кола». Экстракт орехов колы не шутка. И еще эти цыгаретки, которые нам дают курить от кашля... Но как, интересно, мы выиграем эту войну, если из сухопутных лентяев никто и с места не двигается? Сегодня же мы посовещались и всей эскадрильей начиркали рапорт: просим, мол, на время полета землю отменять совсем, чтобы даже не маячила. Смущает, окаянная.

Ноги, крылья, хвосты

«Что такое Драча, где это, qu`est ce que cet endroit impossible et introuvable?» От скуки мы читаем письма русского офицера с турецкой войны 1877 года. На нашу собственную скудную Первую мировую обозники вновь забыли подвезти и события, и интригу, и вообще хоть что-нибудь, отличное от бледнопоганочного догфайта с просроченным сроком годности. «Shoot down all enemy planes!» — звучит оксфордский прононс свыше, едва колесу ероплана угораздит оторваться от земли. И так за вылетом вылет, монотонно, двадцать раз, милая! Мы возьми и задумайся: а нельзя ли собрать всех врагов в кулак и расправиться с ними единым присестом, за вылет, дабы ни мы, ни они не теряли время попусту?

Воздушный циркус, как повадились обзывать забаву гансы, издалека смахивает на стаю страдающих тяжкими ветрами мух. Они роятся комом над одним местом безо всякой на то причины, и отвлечь их от глупой и бесконечной гирлянды кульбитов, иммельманов, бочек и петель может только появление мухи иной национальности.



Великое авиаограбление поезда.



Секретная тактика англичан: подкрасться к немецкому рою с мухобойкой — и бац! бац! бац! бац! бац! бац! бац! бац! бац! бац! бац! бац!..

Что удивительно, стычки никогда не бывают опасными для жизни, если не пытаться попробовать на зуб реальность существования почвы или немцев. Наши пилоты приходят в сознание уже за штурвалом, в полете, а сразу же по факту исполнения патриотического долга немедля погружаются обратно в пучины своего темного сна. Чаще всего бодрствование вообще длится лишь несколько минут, крохи, а всю войну можно пройти от начала до конца в течение часа. Так не бывает, да?.. Мой затылок и голова никак не вылечиваются крупинками. Увидев меня, лекарь посоветовал слабительного — «и в теплую ванну, дружочек, с крахмальным настоем!».

Съешь меня

«Good work! Mission failed!» — не смущаясь ни капли собственной нечистоплотной абсурдности, объявляет тем временем небесный англичанин и отправляет в анабиоз. Бесценная моя подруга и милые детки! Я совершенно не уверен, кто вы такие, знакомы ли мы и зачем я все это пишу. Человек в белом халате говорит, что на голове у меня уже красных пятен нет, на затылке едва заметны следы подсохших головок. А глаза в наилучшем состоянии и рубиться так много в Wings of Honour мне совершенно не стоит. Потому что игра ерундовая, глупая, такие делали еще с дюжину лет назад, и лучше бы я пытал F-29 Retaliator или Wings of Glory (с которой, кстати, местными умниками слизано все вплоть до коробочной обложки и названия): по крайней мере благородные родители жанра, чистых кровей, живая история, оттуда все клоны текут. Даже такие непрофессиональные и безнадежно, безнравственно скучные, совершенно до дна пустые, как Wings of Honour.



Command & Conquer: Generals – Zero Hour

Во всех отношениях замечательный аддон. Запорожцы C&C: Generals написали достойный ответ турецкому султану WarCraft III: Frozen Throne и теперь радостно хохочут.

Стратегия в реальном времени

Coacta virginitas





интерес 4.5

сложность	настраиваемая
графика	4,5
сюжет	5
музыка	4
звук	5
управление	5

www.eagames.com/official/cc_generals/home.jsp

разработчик: Electronic Arts Los Angeles (www.ea.com)

издатель: Electronic Arts (www.ea.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1800), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0+, 6x CD-ROM, 1,4 Гбайт на жестком диске.

Очевидное невероятное

На долю бородатого RTS-сериала Command & Conquer выпало немало испытаний. От сиквела к приквелу, от брэнда к тренду, минуя аддоны, расширения, мап-паки и бонус-юниты, он принимал на себя все пертурбации, апробации и прочие -бации жанра, неспешно пройдя путь от серьезного научно-фантастического сериала до трэш-оперы и обратно.

Александр Металлургический

Суть нескольких странного вступления в следующем: патриарх жанра, словно повинуясь импульсам штатной хроносферы, совершил головокружительный трип back to the future — стал самим собой. Да, вы не ослышались. Нет, мы не ошиблись.

На первый взгляд кажется, что Zero Hour — обыкновеннейший аддон, каких мы видели уже не один десяток, набор никчемных твиков, вторичных «фишек» и вообще пятая нога для собаки, однако попробуйте после часа игры сделать откат к оригинальным Generals и сразу почувствуете себя трехногой шавкой. И дело не только в повышении общего уровня комфорта и сухости, хотя и в них тоже, а в том, что с наступлением «нулевого часа» обезжиренные и обезличенные своими создателями Generals вернули себе присущую всем играм серии живость. Живость эта выпирает изо всех узлов игры, неудержимо фонтанирует из сочленений и возвращает окружающих в радужное детство.

Взять хотя бы однопользовательскую кампанию, которая уже не набор скучноватых заданий, но вполне себе киноблокбастер: нагромождение спецэффектов, выкрученные под неестественными углами сюжетные перегибы и непрерывный жесткий экшен с экономическим ущербом в миллионы долларов. Вместо усталой дикторши, монотонно зачитывающей список mission goals, на экране мечутся тележурналисты (настоящие! FMV is back!) с сенсационными репортажами: арабские террористы вторглись в Казахстан, овладели Байконуром и уже раскочегарили ракету-носитель до 1-й космической. Оплот Мировой Демократии изо всех

сил спешит на помощь, дико при этом вращая глазьями.

Кадры

Оставленные без присмотра вкусные плюшки из предыдущих частей серии бережно собраны и прикручены куда следует. Многопользовательский режим поблескивает свежим машинным маслом на новеньких болтах, в качестве которых — 9 дополнительных фракций, по три на каждую из основных концессий (GLA, США или КНР). Новобранцы отличаются от «дедушек» видоизмененным списком подотчетных войск, в силу чего имеют свои достоинства и недостатки. К примеру, «танковый» генерал имеет на вооружении значительно улучшенную версию overlord'a, все свежепостроенные железяки под его началом автоматически получают первую «лычку», но зато в арсенале «танковода» начисто отсутствует дальнобойная техника. Такое хрупкое равновесие.

В числе прочих радостей — толком необъезженные новые юниты, среди коих попадаются довольно интересные экземпляры вроде гусеничной микроволновки: адская машинка превращает в зельц всю пехоту в округе, доводя ESRB-рейтинг до истерики. Активисты GLA развлекаются жестче: школьный автобус, набитый террористами, из каждого окна торчит по шайтан-трубе, — родители не останутся равнодушными. Чувствуется, знаете ли, что дизайнеры себя в фантазии ограничивали мало и сделали все возможное, дабы растормошить игроков.

Спортизаны

Отдельной статьей проходит General's Challenge — развлечение для сериала новое, непаханое. Выбрав в качестве альтер-эго одного из новых skirmish-генералов по вкусу, мы попадаем в своеобразный колизей планетарного масштаба, где должны выполнить цепь великих свершений: вымыть сапоги в Тихом океане, гнусно надругаться над Пентагоном и статуей Свободы или удушить во младенчестве новую мутацию сибирской язвы, при этом прочие генералы воодушевленно ставят нам палки срам сказать куда и мешают стать героем.

В процессе первой же стычки выясняется, что синтетические деникины наделены зачатками индивидуальности и при случае не прочь поругаться в радиоэфире. Каждую победу искусственные супостаты отмечают заливистыми воплями, за порушенные казармы обещают насыпать перца под хвост, а в перерывах между этими, безусловно, важными занятиями охотно травят байки на различные животрепещущие темы вроде «i boss, u lost» и «когда мы придем к власти, то».

Получилось, не поверите, до невероятности свежо. Препираться с ИИ, потрясая мышкой, доказывая, чьи МИГи и СКАДы летают выше, — самое занимательное, что было придумано в жанре за год. У редакции, впрочем, есть подозрение, что Марк Скаггс (Mark Skaggs, нынешний предводитель EALA) злостно отлынивал от работы, тайком играя в Stronghold: Crusader, откуда, собственно, и умыкнул сию замечательную идею.

Цирк обладает всего одним недостатком: он, черт дери, короток до невозможности. Всего 10 карт — и праздник души заканчивается, приходится возвращаться к многопользовательским потасовкам.

За стеклом

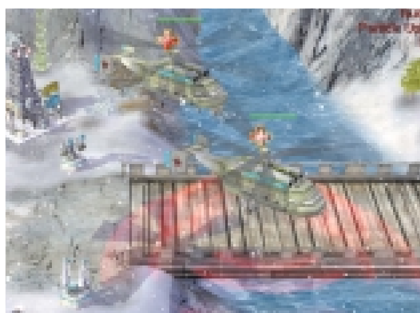
...Ну и, конечно же, не могу не сказать два слова о гениальном имени Олега Михайловича меню: там по-прежнему крутят камеру, палят из главных калибров и устраивают учения. Не оторваться.



EMP-ракеты мгновенно вырубают всю электронику в самолетах, что приводит к серии красочных взрывов. Китайский летчик Джао Да не вернется из боя.



Последствия применения Mother of all Bombs: пол-экрана залито пламенем, мгновенно выгоревшие корпуса болтаются в воздухе, лицо противника обретает необыкновенное сходство с мимикой истуканов острова Пасхи.



Противостояние двух генералов: обожающий токсины доктор Трэкс пытается обгадить химикалиями стальную гвардию генерала Квая. Танки, известно, грязи не боятся, а потому китайцы выигрывают с разгромным счетом.



Апофеоз аттракциона... Парк Юрского Периода с танками вместо динозавров. Чертова служба в госпитале МЭШ с джетпаком за плечами и метательным кинжалом в зубах.

Тигр, тигр!

Новости такие. «Бэттлфильду» (известному также под ласковой кличкой «Бэттлджюс») хватило двух аддонов, дабы истечь играбельностью в соло... Верное средство ежевечерней медитации утрачено. Зато в мульти оно никогда не было СТОЛЬ забавным. Но вот вопрос: много ли человек сию секунду играют в многоперсонный «Бэттлджюс»? Фраг Сибирский

Командный шутер



интерес



- сложность средняя
- графика 4
- сюжет 0,9
- музыка старая
- звук 4
- управление 4

www.battlefield1942.com
разработчик: Digital Illusions (www.dice.se)
издатель: Electronic Arts (www.ea.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1700), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), 4x CD-ROM/DVD-ROM, 1,6 Гбайт на жестком диске.

Дополнительная информация

Для игры необходим Battlefield 1942 v1.4.

Зияющую пустоту на месте фактически домотканного (месяцы возни с настройками сложности и процентного соотношения сторон) сингла способен заполнить разве что не менее религиозный регулярный просмотр «Ночи живых мертвецов» Дж. Ромеро. А с пропагандой бездушных онлайновых развлечений мы будем бороться. Прямо вот по окончании этого текста... Что вообще заключено в аддоне? Нездоровый вопрос. Штрих здесь, волосок там, апокрифические машины смерти, о которых вы вряд ли читали в учебниках истории, но могли видеть в плохих комиксах, и стилизованные под стальной разгул восемь новых скатертей. Далеко не сиквел и вряд ли лучшее дополнение к Battlefield, но главное достигнуто: блокбастерные сцены, которые мы раньше ждали, теперь сыплются как из рога изобилия с первых семнадцати мгновений баталии и в конце концов погребают игрока под собой. Из воина ты окончательно стал туристом, любителем поглазеть на хорошую катастрофу космического шаттла.

Пункт назначения

Парадокс Battlefield 1942 в том, что чем нещаднее девелопер терзает печень баланса (полевыми орудиями в Road to Rome и научно-фантастической кунсткамерой в Secret Weapons of WW2), лечит здоровое и оглупляет геймплей до степени мультфильма, тем более пышным цветом цветет несчастный мультиплейер. Скрепленный паутиной оптоволокна, трясется десант в салоне C-47 — летающей крепости, которая не только используется в качестве свободноплавающей точки возрождения, но и поддается посадке далеко за линией



фронта: разом плевок в душу врага и новый стационарный чекпойнт, вскочивший в самом неудобном месте... Чувствуете? Кошмар стратега, парящий на крыльях ночи, — но до чего сложные ощущения возникают за штурвалом этакой махины... Какое удовольствие отстреливать из бортовых орудий попутные истребители! И какой восхитительный шок — опоздать на рейс, узреть, как только что оторвавшийся от взлетной полосы транспорт становится огненным шаром с десятком верных камрадов внутри.

Опять же, американский Т-95 и, особенно, германский «Штурмтигр», в жерло которого без труда проедет мотоцикл, чистой огневой мощью преобразовывают «Бэттлфильд» в пародию на самого себя (харкнул — и полчаса считаешь воспаривших в воздух человечков). Отсутствие у этих джаггернаутов выи в теории должно корректировать баланс, но попробуйте как-нибудь провести эксперимент: установите бесшейный «Штурмтигр» в туннеле на карте «Гнездо Орла». Как теперь с равновесием? Аннигиляторы на гусеницах — слишком идеальные средства уличного боя, в котором маневрирование и танковый стрейф роли не играют, все зависит от выбора позиции. На «Штурмтигре» уязвить назойливого инженера, скачущего вокруг, швыряя гранаты из новообретенной приставки к «Маузеру», не проще, чем на старенькой «Пантере»... но и не сложнее. К тому же выстрел в упор в каменную стену в такой ситуации должен принести дивиденды «Тигру» ввиду ЧУДОВИЩНОЙ площади поражения орудия. Баланс? Ну-у... Тонны увеселения? О да.

Всякий раз, поражая цель на «Штурмтигре», вы будете слышать странный звук: «УХ-ХА-ХА-ХА!!!». Отыграв десяток партий, вы поймете, что производите его сами...

Остальная новаторская техника — «амфибии», мотоциклы с коляской, «Шерман» с ракетной установкой, персональные реактивные самолеты «Гоблин» — более-менее вписывается в старые правила игры. И потому совершенно неинтересна.

Однажды ты станешь инженером

Играть в сингл нельзя, между прочим, как раз из-за хирургии карт Таро под все вышеперечисленное безобразие. Карты огромны. Взлетное поле под Прагой окружает непроницаемый забор с одними кро-о-охотными воротцами, которые ИИ находит с превеликим трудом. Вспоминая великую простоту острова Уэйк, хочется разного.

Каждый, кто в окрестностях Палермо хоть раз получал штыком в самоуважение, согласится, что инженеры — коварные бестии. В Secret Weapons of WW2 они бросают ножи, как японские ниндзя, и управляются с дробовиками, как деревенщина из Техаса. Но нынче у великой расы медиков найдется чем ответить! Да, мое сердце давно и навеки отдано прислужникам змеевидного бога Гиппократа (а характер моих боевых действий напоминает стиль наркомана-дезертира с тяжелым случаем технофобии) и оно не нарадуется на «Стэны» с глушителем и

ДЖЕТПАКИ! Супербратья Марио со «Шмайсерами» воюют за обе стороны. Реактивный ранец за плечам доставит вас куда угодно (ощущения примерно как в Tribes) — если есть горючее и какой-нибудь зоркий (или удачливый) ганфайтер не желает всадить в резервуар одинокую пулю, приготовив из новоявленного Джанго Фетта горячее ресторанное блюдо. Практика показывает, что горючего чаще всего нет, а нехватка любителей пострелять по низколетящим уткам не чувствуется. Жизненный цикл медика в «Бэттлфильде» (при умелом обращении с аптечкой практически бесконечный) плохо сочетается с подобного рода физическими упражнениями. Между прочим, то, насколько бредовый характер принимает игра при использовании нетрадиционных средств защиты и нападения, очень элегантно иллюстрируется фактом расстрела за дезертирство моей управляемой ракеты «Вассерфол». А ведь она всего лишь стремилась к звездам!

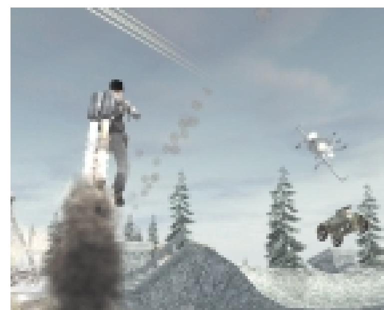
Личный самолет — мечта дезертира. Для чего еще годится этот агрегат из «Звездных войн» в «Бэттлфильде»? Терроризировать медиков, катаясь за ними по городским улицам и воинственно стрекоча легкими пулеметами?



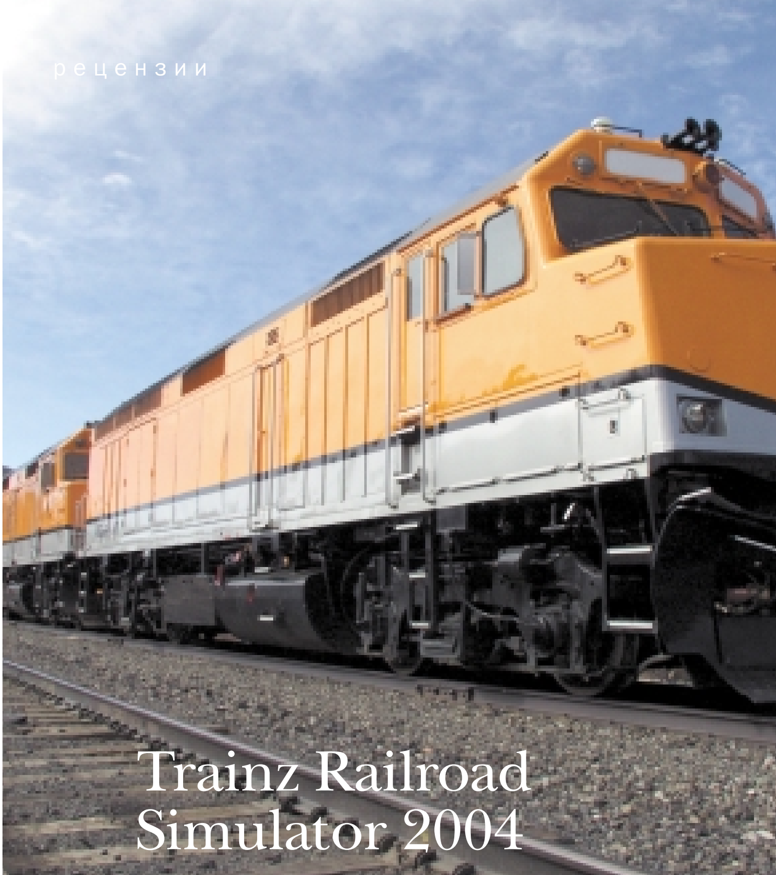
Ракеты «Вассерфол» из Пенемюнде помогают увидеть мир в неожиданном ракурсе. Туше авангардизма.



К сожалению, в сингле и большинстве форм мультиплейера прототипы летающих тарелок и упаковки ракет «Фау-2» функциональны не больше, чем статуя Свободы за пределами фильма «Охотники за привидениями-2». Нужно запускать особый режим со сверхзадачами. Столько усилий, чтобы превратить «Бэттлфильд» в позорный C-S...



...Но нынче у великой расы медиков найдется чем ответить!



«Сделай-сам»-симулятор настольного железнодорожного моделирования с тактическим и редакторским уклоном.

Игрушечный желдорсимулятор



интерес 3.7

- сложность низкая
- графика 2,7
- сюжет 4
- музыка —
- звук 3,5
- управление 4

www.auran.com/TRS2004/default.htm
разработчик: Auran (www.auran.com)
издатель: Auran (www.auran.com)
издатели в России: «1С» (games.1c.ru), «Логрус» (www.logrus.ru)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 733, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX- или OpenGL-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0+, 4x CD-ROM, 1250 Мбайт на жестком диске.

Стоп-машинка

Железнодорожные симуляторы привлекают столь небольшой процент аудитории, что делать такие игры могут либо уже завоевавшие весь мир вдоль и поперек гиганты типа Microsoft, либо жаждущие места под солнцем отъявленные маргиналы. Как считаете, в какую категорию следует занести Auran?

Ашот Ахвердян

...Расстилается перед глазами бесконечное железнодорожное полотно, пронзающее горизонт аккурат в том месте, где тот переходит в небо.

В промежутке между нетопливым рельсоскольжением в MS Train Simulator и короткой разминкой в Industrial Giant II я нередко думал о том, что хорошо бы объединить эти две игры в одну. Чтобы можно было самолично построить лесопилку, завод, склад, магазин, еще склад, ж/д станции с капиллярами рельс, а потом иметь возможность управлять тем поездом, что везет на радость редким городским жителям партию деревянных велосипедов. Любого игрока посещают похожие мичуринские мысли, и мало кто относится в ним всерьез — такой глобальный проект просто обречен на сырость и недоделанность по всем параметрам. И даже доползи он до релизной черты, стоит лишь копнуть лопаточкой из вещмешка рецензента, как посыплются все три наката в стружку.

Но есть на свете решительные люди — глаза боятся, руки делают.

На столе и под столом

С названием перемудрили. Тут и нескрываемая мимикрия под симуляторы всего от Microsoft, и вместо обычного множественного числа маячит подростковый «z», аппелирующий к аудитории, которая за Trainz Railroad Simulator 2004 (далее TRS2004) не сядет ни при каких условиях. Да еще и заведомо неверное позиционирование игры: это не есть симулятор железной дороги, это симулятор ИГРУШЕЧНОЙ железной дороги. Последнее обстоятельство не раз выручит TRS2004. Самый простой способ игры — управление одним поез-

дом с помощью Digital Comand Controller. Если вы когда-нибудь имели дело с игрушечной ж/д, то узнаете этот маленький агрегат. Поворот колеса по часовой — поезд трогается вперед, против часовой — поезд рвется назад, центральное положение — стоп-машинка. Управлять поездом можно также и на манер MS Train Sim — находясь в кабине и самолично дергая за соответствующие рычаги. К слову, навыки, приобретенные в MS-симуляторе, за редким исключением справедливы и для TRS2004.
В зависимости от выбранного режима управления поведение поезда несколько меняется, но разница эта сравнительно невелика. А относительная мощность игрушечных локомотивов куда выше мощности локомотивов реальных — здесь имеет место некий компромисс. Для игрушечных местные поезда определенно неповоротливы (что неплохо — это прибавляет им солидности), но вот если сесть в кабину какого-нибудь антикварного паровоза, то ощущения странные — железный конь разгоняется до сотни км/ч едва ли не с прытью спортивной машины.
Вы никогда не мечтали посидеть в кабине игрушечного паровозика?
Между тем набегающие под кабину пейзажи тоже не дают забыть, что мы находимся в кукольном мире. Во-первых, все карты прямоугольные, и нередко полотно идет у самого края... наверное, стола. К слову, как показывает практика, вода за край стола не выливается (трюки выполняются специально обученными каскадерами, поэтому не пытайтесь повторить это дома!). Во-вторых, местный рельеф наполняют никак не горы, не холмы и не овраги. Это песочница с куличиками и ямками, да и пропорции окружающего мира тоже совершенно игрушечные: на небольшом пятачке может примоститься город (три перекресткa и несколько домиков), шахта, завод, депо, лесопилка, нефтехранилище. Поездка из одного конца карты в другой занимает несколько минут. Причем вовсю применяется способ субъективного увеличения карты «имени Морровинда» — путем ограничения скорости движения. На пути следования нас слишком часто ограничивают до каких-нибудь 25 миль в час. При этом схемы ограничения скоростей на маршруте (как в MSTS) здесь нет — поэтому, находясь в кабине, надо ехать куда медленнее лимита и смотреть в оба. Если же разогнаться, то велик шанс не успеть затормозить перед очередным знаком, и из такой ситуации есть два выхода — либо заучить трассу, либо... запустить в кабину вместо себя NPC-машиниста.
Новинка рельсовых симуляторов: мы становимся диспетчером. Мы сажаем машиниста (потешные фотографии прилагаются) в локомотив и даем ему указания — что к локомотиву цеплять, куда ехать, что загружать и куда везти. Соответствующий интерфейс очень удобен, к тому же отданные распоряжения можно зацикливать.
Нашей задачей становится бесперебойное обеспечение нужд имеющейся на карте индустрии. Лесопилке нужны бревна. Нефтеперерабатывающему нужна нефть. Заводу — дизель. И мы должны не дать всей этой карусели остановиться.



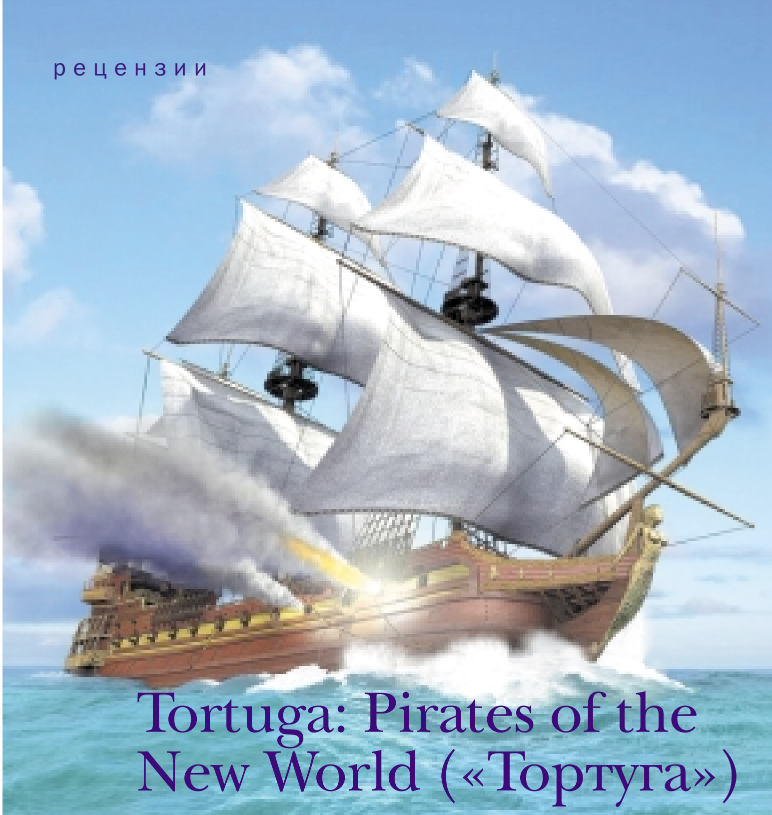
В этой игре очень многие локомотивы изнутри различаются только формой окон.



Среди остроугольных гор.

Метаигра

К сожалению, в TRS2004 всего в обрез: мало карт, мало сценариев, первые невелики, а вторые не всегда насыщены. По сути, основная предлагаемая нам часть игры — это редактор. Вполне удобный, с возможностью быстро переходить из режима редактирования в игровой и обратно, с большим количеством разнообразных объектов, полусотней локомотивов и доброй сотней вагонов... но, как ни крути, редактор не может иметь самостоятельной игровой ценности.
И потом, несмотря на гордые заявления о поддержке DX9 и шейдеров последних моделей, графика, чего уж там, жутко устарела. TRS2004 едва ли не по всем статьям проигрывает вышедшему еще при царе горохе MSTS — снаружи железнодорожные модели не выдерживают никакого сравнения с уровнем, заданным Microsoft.
Да, здесь уже нет двухмерных кокпитов... простите, кабин (как это было в MSTS), все в честном 3D. У этого есть свои плюсы — все-таки приятно, когда голова не привинчена жестко к тумбочке. Но есть и минусы: местные кабины размыты донельзя, словно близорукий машинист забыл дома очки (а другой — с нормальным зрением — их таки надел). Да и потом, на носу 2004 год, а здесь все та же общая бедность текстур с печальной экономией полигонов. И пусть вокруг кипит жизнь — рабочие пилят лес, груженые самосвалы выезжают из рудника, сбрасывают руду у платформы и порожняком едут обратно, — чтобы по-настоящему впечатлить, все это должно выглядеть красиво. Не так, как сейчас...



Tortuga: Pirates of the New World («Тортуга»)

Наконец-то! Единственный в своем роде симулятор пиратской жизни, не отягченный излишними подробностями и позволяющий целиком сконцентрироваться на морских баталиях.

Action/strategy

Consule utrique

наш выбор

интерес 4.5

- сложность средняя
- графика 4,4
- сюжет 4
- музыка 4,5
- звук 4,4
- управление 4

www.ascaron.com/gb/gb_tortuga/gb_tortuga_frameset_ie.html

разработчик: Ascaron (www.ascaron.com)

издатель: Encore Software (www.encoresoftware.com)

издатель в России: «Акелла» (www.akella.ru)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 900), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.1, 6x CD-ROM, 250 Мбайт на жестком диске.

Тысяча чертей!

На повестке дня животрепещущие вопросы: а) надругаться над торговым конвоем и завладеть трехмачтовым красавцем о 50 пушках, б) изловить Черную Бороду и оттаскать его за патлы, в) жениться на губернаторской дочке. Стараниями Ascaron ваш покорный вновь выпал из реальности на несколько суток.

Александр Металлургический

Вы ведь еще не забыли Port Royale? Замечательнейший ордена «Нашего выбора» симулятор непростых торгово-пиратских взаимоотношений запомнился народонаселению отнюдь не сложной экономикой и не разветвленной системой заданий, а в первую очередь ураганными морскими сражениями. Усердно мотая на коллективный ус многокилобайтный пользовательский feedback и вплетая его в косички своей не менее коллективной бороды, проницательная Ascaron сделала правильные выводы и за каких-то полгода выполнила пожелания многочисленных виртуальных экпроприаторов, выпустив в открытое плавание новый тайтл. Мотайте на ус и вы, любезные читатели: Tortuga (для незнакомых с географией — Pirates of the New World) — это никакая не новая игра, а все тот же вкуснейший Port Royale с правильно расставленными акцентами и ударениями.

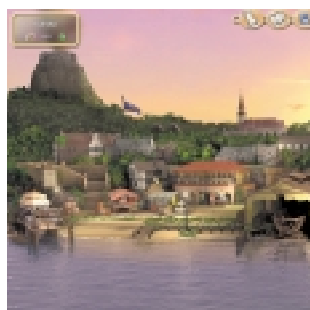
На наших глазах немецкие алхимики непринужденно превращают золото в платину, обращая умную экономическую игру в динамичное действо неопределенного жанра, по самую маковку наполненное звоном абордажных крючьев, скрипом деревянных протезов, ревом «р-р-р-рому!» и той самой карибилонской романтикой, на которой лихо выезжают не особенно оригинальные «Пираты Карибского моря» (и к/ф, и КИ).

Румпель вам стаксель

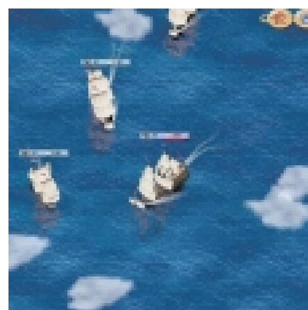
Комплексной экономической системе красноречиво указали на дверь, оставив нас в компании с сотней отчаянных головорезов, гроздьями свисающих с корабельных снастей. При всем том морской сорвиголова по-прежнему волен подвизаться челноком, имея неплохие барыши с продаж и занимаясь экспресс-доставкой VIP-пассажиров. Никто не забыт и ничто не забыто, но акценты — они в несколько другой области. Не к лицу



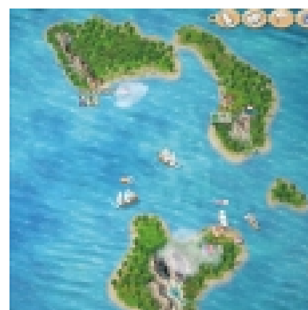
пирату на королевской службе заниматься купечеством. Основное, кхм, нововведение (как мы это осторожно называем) заключается в том, что во время морского боя игрок может управлять одним и только одним кораблем. Увы, о командорской треуголке и грандиозных баталиях 10x10 придется забыть. Более того, единственная уцелевшая посудина комплектуется командой, у которой в голове гуляют сквозняки: начисто лишенная собственной инициативы матросня слепо подчиняется мышиным приказам и не желает действовать самостоятельно.
В результате вы вынуждены заниматься навигацией лично, мучительно постигая азы морских потасовок в условиях парусного флота. За кажущейся простотой — Марианская впадина тактических возможностей и несколько многопудовых талмудов с описаниями хитроумнейших маневров.
Команда же, даром что сплошь лоботрясы и дармоеды, имеет наглость высказывать собственное мнение в вопросах корабельного управления и дележа добычи. Бестии не требуют ежемесячного жалования, но всерьез рассчитывают на каждодневные шведские столы с мясом и ромом и в случае тухлой солонины устраивают сцены, каким позавидовали бы самые возмущенные матросы с «Потемкина-Таврического». Негодяи начисто лишены каких-либо моральных принципов и, устав хронически недоедать, учиняют на корабле бунт, грозясь вздернуть нерадивого меня на рее. Более того, эти бездельники, неспособные отличить шпангоут от фок-мачты, имеют нездоровую привычку периодически воровать часть добычи и оседать



Живописные картины открываются неслучайному наблюдателю в порту: корабли на стапелях и нетрезвые матросы на фоне губернаторской резиденции.



Своей бурной жизнью океан напоминает муравейник. Пока вы неспешно дрейфуете, мимо вас проносятся десятки кораблей. Главное — не обознаться: родной губернатор вряд ли оценит, если вы начнете топить союзников.



Обладая достаточным опытом, можно с легкостью отправить на корм рыбам небольшой неприятельский флот. Только не забудьте, что поворот оверштаг следует выполнять по ветру, а не против.

с нею в портовых тавернах, предаваясь низменнейшим порокам. Понимаете, в каком обществе вам предстоит вращаться?

Отдайте якорь

Как ни прискорбно, капитан без команды не капитан, поэтому с подобными безобразиями приходится мириться — отвлекать моряков от вредительских идей ямайскими деликатесами и отдавать на разграбление целые города. Совершив акт мародерства, дорогие однополчане добреют и начинают всячески любить своего предводителя, что положительно сказывается на их боевом духе и, как следствие, на успехе всех последующих вылазок.
Что же до собственно баталий, то ваш покорный отныне с легкостью может разговаривать о них часами, живописуя детали каждого маневра и упиваясь собственными достижениями на ниве военно-морской матчасти. Знаете ли вы, что корабль следует ставить под в углом 45 градусов к ветру, дабы получить возможность быстро вывернуть борт к противнику и дать хороший, сочный залп? Учитываете ли вы влияние ветра на траекторию полета ядер?..
И последнее: Tortuga — забава без четкого конца. Выполнив все сюжетные миссии, вы вольны развлекать себя, как угодно, где угодно и чем угодно. Никаких ограничений и временных рамок, при этом — весьма чуткая реакция со стороны игры, определяющей, когда КИ-буканьер уже вырос из коротких панталон и готов к серьезному вызову. Tortuga ни на минуту не дает заскучать, расплыться в кресле расслабленным студнем и зевать оттуда на весь мир этакой нильской лошадью. Вместе с тем абсолютно никакого напряжения. И это самая главная заслуга Ascaron. ◘

Мнение об игре

«Пропускать подобную игру недопустимо! Не кривитесь на несложную концепцию — едва лишь сев за «Тортугу», вы прикипите к сиденью и спустя некоторое время с удивлением обнаружите веер возможностей», — вещает штатный пиратовед с ямайскими корнями Та Виц (Tha Wiz), сайт Game Zone (www.gamezo-ne.com). Оценка правильная: 8,3/10.



Почитателям комикса Judge Dredd, поклонникам Сильвестра «Слая» Сталлоне, любителям шутеров — не беспокоиться! Жвачный и уродливый Dredd Vs. Death адресован пробивающейся консольной публике, которая и счастья-то в жизни не видела. Зато какой product placement для марки «Red Bull»!

Шутер-размазня по следам культового комикса



интерес 1.0

- сложность изменчивая
- графика 0,9
- сюжет 3
- музыка 2
- звук 3,4
- управление 3

www.dreddvsdeath.com

разработчик: Rebellion (www.rebellion.co.uk)

издатель: Vivendi Universal Games (www.vugames.com)

издатель в России: «1С» (http://games.1c.ru)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 700 (рек. Pentium 4 1500+), 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9,0+, 8x CD-ROM/DVD-ROM, 1,5 Гбайт на жестком диске.

Ужасъ

Nobody fucks with da Jesus. За все нижесказанное писаку-слизняка макнут лицом в шершавый асфальт, нежно натянут наручники и прошепчут на ушко: «Public nuisance, pollution, illegal possession of a hamster without a license. Sentence: 475 years. We'll throw away the key, perp.»

Александр Вершинин

Плохо быть тухлым стариной Ужасомъ: занудой, педантом и формалистом. Полтергейстом викторианской морали он шатается по улицам города и строит, строит, строит всех подряд в две шеренги. Первую — мордой в земное ядро с ручонками за спиной и сроком в двадцать человеческих жизней, вторую — в лужу расплесканного vin rouge, без голов и конечностей. Несчастные ragdoll-куклы в ожидании похоронной команды...

Правосудие по-китайски

То ли дело витать инициативным стариной Смертемъ, вечно злобным и бесплотным плодом инопланетного суицида! Как уверяют волхвы, старина Смертъ умудрился укокошить себя аж целых два раза, прежде чем добился желаемого результата. Он тоже принципиальный, но по-честному, без этой вербальной шелухи, отслаиваемой ротовым отсеком старины Ужаса при каждом конвульсивном свершении правосудия. Старина Смертъ сказал: «Жизнь незаконна!» — и прикончил себя, а затем и зомби-себя, пока наконец не превратился в Не-жизнь, то есть существо не только законное, но и находящееся в полном внутреннем согласии с собственными принципами. Бессмертие ему как призовая игра, а многоголовый человеческий социум — непаханая целина. Однажды старина Смертъ изловчился и прикончил единым махом 60 миллионов жителей Земли. То-то был праздник, сущий день конституции. Кабы играть стариной Смертемъ, то и графика казалась бы интереснее и повествование бодрее. К тому же не благое ли дело приструнить бездушного подонка, стреляющего человеков будто курей или сажающего их в клетки? А этот циничный жест, подсчет суммарного выписанного срока всем осужденным и арестованным после каждой миссии? Это ли не настоящее зверство? Насаждаемое

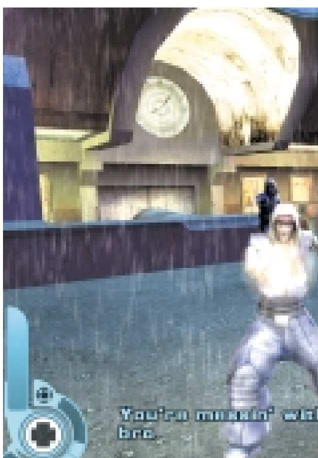
стариной Ужасомъ полицейское государство — безразличная и безнравственная машина на костях собственных граждан. Долой ужас! Смерть нам ближе.

Прокурору прокуророво

Bo-ring, то есть скуч-но. Старина Ужасъ уже давно и не судья, а марионеточная про-

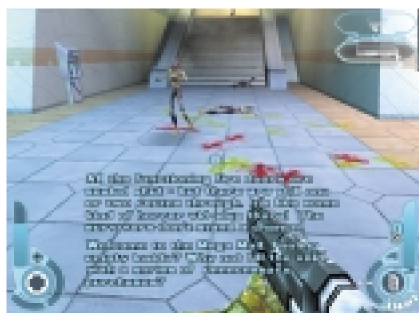


Лет этак восемьдесят за ношение вот уже год не актуальной прически!



Синхронности движений бандиты добиваются десятками лет ожесточенных тренировок.

Кровь людей и зомби смешивается на полу в сочные натюрморты.



куратура по вызову. Да, им крутят не меньше, чем любым другим подневольным шутер-полицейским: Максик наш Пэйн для сравнения вполне подойдет. У обоих лишь одна определенная сюжетом дорога, но если последний преодолевает предначертанный путь в клубах порохового дыма, пламени, детонирующей штукатурке и сладко размазанном, как вареная сгущенка, падении, то Ужасъ шагает по жизни прямостоящим жестяным роботом Вертером, в его глазах ворованная из Quake 2 палитра, в голове — картонная бессмыслица.

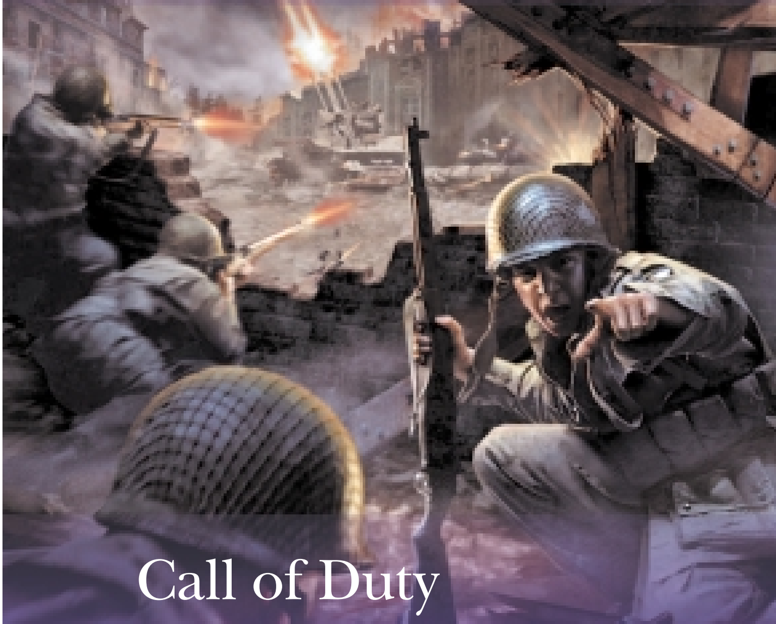
Мир педанта Ужаса соревнуется с его фантазией в спортивной нищете. Мир педанта Ужаса слеплен целиком из сероватых и синеватых параллелепипедов, коробочек и ящичков всевозможных калибров. Из них состоят люди и зомби, лестницы, потолки, арки, двери. Но хуже того: исполинские уродливые коробки часто притворяются предметами архитектурного убранства города. Раскиданные в беспорядке, они символизируют складское помещение или военную базу. Сдвинутые вместе — опасный лабиринт, а поставленные последовательно и снабженные дыркой для входа — супермаркет. За ящиками прячутся от пуль, в них ездят с этажа на этаж, под ними укрываются от дождя. Из маленьких коробочек поливают друг друга пулями. Вместо подбородка старины Ужаса из-под фирменного шлемофона судьи свисает здоровенный серый кирпич. Ужас-ужас!

Городская популяция, то есть потенциальные арестанты и мертвяки, не балует старину Ужаса какой-нибудь приятной бихейвиористикой. Как и сам Ужасъ, злоключенные умеют бегать, стрелять, вставать на колени и говорить местное матерное слово «drokk». Только ценное умение сквернословить и отличает их в выгодном свете от вампиров, лишенных всех вышеприведенных человеческих достоинств, зато с готовностью брызгающих оранжевеньким и проворно скачущих на всех четырех. Также отмечены ворованные из первых скриншотов DOOM 3 толстые зомби. Они поливают зеленым. Оранжевые и зеленые периодически кромсают друг друга, но вместе не любят красных, поэтому старине Ужасу периодически приходится спасать граждан из мясного отдела шопинг-молла, вытаскивать их с дискотеки и широко проявлять предписанную уставом человечность. Господи, какой зануда!

Drokk me & drokk you

Пули старины Ужаса совершенно лишают врагов веса. Еще минуту назад незаконные владельцы хомячков и завсегдатаи нелегальных курилок многотонной глыбой встречали кинетическую энергию пулеметных патронов и в присест проглатывали ее, лишь на секунду задумавшись о чем-то в момент попадания. Но стоит им превратиться в трупы, весь жир куда-то сливается, и шальной ragdoll танцует мартовский вальс обезображенными телами — на манер дзенских полиэтиленовых пакетов из «Красоты по-американски». При всем своем пугающем совершенстве Dredd Vs. Death явственно страдает от недостатка лишь одной, зато переломной и решающей детали. Старина Ужасъ совершенно не говорит «левой! правой!» при движении. Мы выкручивали звук на полную громкость в попытке обнаружить хотя бы слабое бормотание под нос, намек на команду «налево!» при повороте в соответствующую сторону или «стой-раз-два!» при остановке. Тщетно. Ни гу-гу. Молчит.

Взяв сердца в ежовые рукавицы логики, мы были готовы. Закрыть глаза на все вопиющие недостатки Dredd Vs. Death, к коим относятся все, без единого исключения, features игры (очень удобно). Открыть объятья и признать приключения старины Ужаса вторым лучшим симулятором солдафона после America's Army. Но без четкой вербализации команд — не имеем права. Не уполномочены. При всей любви. Потому что закон есть закон.



Call of Duty

Все тот же Medal of Honor: Allied Assault. Вид даже не сбоку. Просто камера немного расфокусировалась. Да и в зале не мешало бы проветрить...

Шутер от первого лица

Domitor irae



интерес



- сложность настраиваемая
- графика 4,5
- сюжет 3,1
- музыка 4,1
- звук 4,5
- управление 4,5

www.callofdutygame.com
разработчик: Infinity Ward (www.infinityward.com)
издатель: Activision (www.activision.com)

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 700 (рек. Pentium 4 1300+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), DirectX 9.0b, 8x CD-ROM, 1,4 Гбайт на жестком диске.

Радость узнавания

С момента релиза незабвенной Allied Assault прошло без малого два года. За это время ее разработчики организовались в независимую студию Infinity Ward и представили публике Call of Duty, замечательную игру, пусть и скроенную по не успевшим остыть лекалам.

Михаил Бескакотов

Задайтесь вопросом: а что плохого в механическом копировании успешного продукта? Ведь в конечном итоге все останутся счастливы. Создатели игры получат честно заработанное, вы — очередную порцию невкусно пахнущих целлулоидом, предсказуемых, но от этого не менее ярких впечатлений. Можно посмотреть на ситуацию под иным углом и констатировать, что Call of Duty — это прекрасный повод для того, чтобы самозабвенно хлестать себя по щекам с воплем «Умри, тупая белая, взращенная на попкорне обезьяна!». Безусловно, есть еще один, радикальный, вариант: выключить компьютер навсегда и, отринув массовую культуру вместе с породившей ее цивилизацией, уйти в лес, где поставить дубовый сруб, в котором зажить припеваючи, питаясь грибами и кореньями и стараясь не вспоминать, что Matrix: Revolutions оставила, в общем-то, не одну лазейку для продолжения.

Call of Dirty

Однако вы читаете этот текст, а это значит, что со срубом мы, не сговариваясь, решили повременить. Но обезьяна должна получить нешуточную затрещину. Двиньте сволочи как следует. Не дайте ей проявить свою мерзкую потребительскую сущность. В противном случае ваше изможденное тело вывалится из-за компьютера после нескольких часов игры в Call of Duty, во рту будет неприятный привкус жареной кукурузы, а способность адекватно реагировать на внешние раздражители вернется только утром следующего дня. Иными словами, оторваться от нового WWII-блокбастера невозможно. Это звучало бы как похвала, если бы не странные побочные эффекты: физическая усталость, затуманенный взгляд, обескураживающая невозможность понять, К ЧЕМУ ВСЕ ЭТО БЫЛО, а самое главное — знакомое, родом из детства ощущение «повелся на фантик».

Происходящее на экране очень напоминает игры до-

стопочтенного жанра «видеотир» (вы наверняка помните «Бешенного Пса Маккри»). Здесь то же самое, но с поправкой на ручное управление героем. Впрочем, процесс уничтожения фашистской нечисти окончательно поставлен на скриптовые рельсы, и свернуть с них нет никакой возможности. Вам остается послушно следовать по желтой стрелочке компаса, отстреливаясь и не забывая вовремя перезаряжаться. Сюжета теперь нет совсем. Игра соткана из коротких эпизодов, сменяющих друг друга, словно слайды в диапроекторе. Каждый слайд — цитата, позаимствованная либо у Medal of Honor, либо у голливудского фильма о Второй мировой. Особой популярностью здесь пользуется Enemy at the Gates — сцена штурма Сталинграда совпадает даже цветовой гаммой, а позиционировалась она явно как аналог знаменитого взятия Нормандии из известно какой игры. Десантирование на парашюте, с которого начинается кросскультурный марафон, и вовсе бессовестным образом утащено из AA: Spearhead. Танковые бои — оттуда же. Особняки, украшенные резными мебелями, — из Allied Assault. Зимние миссии с бегом трусцой между кустами и минированием противовоздушных пушек — из Spearhead. Модели оружия — из Allied Assault. Снайперские дуэли — снова из «Врага у ворот». Словом, создается такое впечатление, что, уходя с прежнего места работы, сотрудники Infinity Ward не постеснялись закатать десяток болванок с моделями, текстурами и рабочей фильмотекой. Впоследствии из этого добра была состряпана «совершенно новая» игра, в которую все благополучно отыграли в январе 2002-го.

А?..

А приобщиться придется. Потому что в Call of Duty имеются сцены, пропустить которые добропорядочный служитель культа КИ не имеет права. Пацаны не поймут. Вот, к примеру, «зачистка» дамбы (какой с нее открывается вид!) и последующий уход от преследования в кузове дребезжащего грузовика. Как разлетаются фрицы со взорванного вами мотоцикла с коляской!.. Или же дерзкий штурм аэропорта, когда огнем из неповоротливой зенитки надо успеть угостить и пролетающие на бреющем самолеты, и свисающую с крыши бараков солдатню... А элементарное поначалу задание удержать мост, оборачивающееся напряженной битвой с бронетанковым расчетом?.. А попытки доползти до гранатомета, находясь в состоянии легкой контузии от выстрела того, самого последнего «Тигра»?.. А высадка на волжском берегу, обнаруженный в транспортном судне предатель, его неудавшийся побег и яростный расстрел на месте?.. А раздача оружия на пристани, когда вам, привыкшему воевать с комфортом Джону Джоновичу, не достается винтовки?.. А атака с голыми руками, в роли пушечного мяса, когда в метре от тебя ложатся штабелями простые советские ребята, роняя алое знамя?.. А начинающая играть в самые напряженные моменты героическая музыка, полностью преображающая вусмерть заскриптованный тир в оду доблести простых американских солдат?..
Эх, жалко, что почти все это мы уже видели в Medal of Honor...



Глупо ожидать от старого Q3-движка реалистичной графики. Call of Duty выглядит как дорогая и талантливая мультипликация: яркие цвета, резковатые движения героев и слегка комичная мимика. Хорошо выглядит. Вот вам фотокарточка на долгую память.



Эту погоню проходишь пять, десять, двадцать раз. Сначала потому, что враг стреляет первым, а потом просто хочется расправиться с ним как можно более эффектно.



Всмотритесь в эти лица! Испуганные, продрогшие — сейчас их бросят в бой без оружия, разыграв классическую схему «жалость стандартная, слезодавильная». И ведь сработает.

Мнение об игре

«...это мой главный фаворит на «Игру года»!.. Я могу сказать точно: эту игру хочется пройти еще и еще раз, постоянно повышая уровень сложности. Infinity Ward укрепила мою пошатнувшуюся веру в КИ, создав по-настоящему взрослую, насыщенную игру, в которой каждый найдет свою порцию сочного игрового мяса...» Вы видите — наш слишком частый гость Урос Жожич (Uros Jojic, www.actiontrip.com) совсем обезумел. Итог славословий: 93/100.



Шаг назад даже на фоне общего застоя спортивно-раллийного болота. С другой стороны, ну что общего может быть у ПК и Gameboy Advance? Разве что V-Rally 3.

Выбери колеса

Передовая группа раллийных автосимуляторов двигалась по жизни отрядом татарской конницы: стремительно, с азартными криками, обгоняя друг друга и подставляя лица свистящему ветру. Но внезапно, будто наткнувшись на невидимую стену, симуляторы остановились. Некоторые, поджав хвосты, повернули обратно. В их числе — V-Rally 3.

Александр Вершинин

Раллийный зауряд



интерес 3,1

сложность	низкая
графика	3
сюжет	2
музыка	2
звук	4
управление	1,5

www.vrally.com
разработчик: Eden Studios (www.edenstudios.net)
издатель: Atari (www.atari.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1700+), 128 Мбайт ОЗУ, Direct-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0+, 8x CD-ROM/DVD-ROM, 1,75 Гбайт на жестком диске.

Созидатели раллийных эпопей вдруг решили: баста. Хватит возни. Графика достаточно хороша, физика в меру адекватна, а трассы похожи друг на друга. Теперь годик-другой можно менять местами вон то дерево с этим валуном и перекрашивать авто из «вишни» в «мурену». Верный последователь этой модной тенденции, V-Rally 3 прибыла в наш ПК-стан изрядно потрепанной, миновав руки владельцев PS2, Xbox и даже Gameboy Advance. Понятно и палтусу: подобный досуг не украшает биографию приличного раллийного автосима.

Политика вялого палтуса

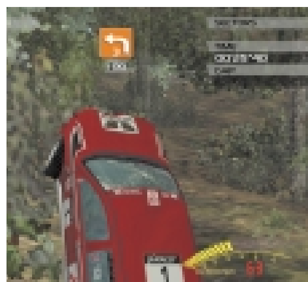
Как-то под Хеллоуин в офис Eden Studios, разработчиков серии V-Rally, забрела шайка диких маркетологов. «Мы нарыли вам нишу! — радостно провозгласили волхвы с Уолл-Стрит. — Вы сделаете самую безликую игру жанра.» Препоясав чресла мечом, девелоперы послушно сделали. Тяжелее всего было с выбором автомобилей. Изобретательные дизайнеры автоконцернов, как назло, штампуют одну четырехколесную индивидуальность за другой, и нет от них спасения. Пришлось пуститься на хитрости: ограничить сбор классами 1,6 и 2,0 литра, чьи исконные «Тойоты Коровы» и «Субару Депреса» вызывают зубовную тоску при одном воспоминании. Стратегия потрясает эффективностью! Выбор между Citroen, Fiat, MG, Opel, Peugeot и прочими в V-Rally 3 проходит исключительно на уровне цветовых предпочтений. «Ситроен» красный, а «Форд» синий. Что меньше пугает глазное яблоко?

Интересующий нас игровой режим, «Карьера», тоже не без экстравагантности. По новым данным, жизнь раллийного гонщика вовсе не похожа на серию забегов по макушку в липкой грязи с загрузочными экранами в промежутках. В новой жизни у пилота есть компьютер, он подключен к шлангу электронной почты. Через это отверстие наш герой сообщается с гипотетическим внешним миром. Приходят приглашения от владельцев других команд. Соглашаться стоит лишь в том случае, если вам наскучил окрас автомобиля. Пишут менеджеры домашней команды: «...Невероятно! Мы просто не можем поверить! Сделай такое, пожалуйста, еще раз!» Или вот: «Твоя задача — еще раз выполнить предыдущую задачу.» Истовые лакодемоняне, эти Шумахеры письменного стола. Электронные выдержки из газет не отстают: «Раллийный гонщик Скар в текущем сезоне делал по-гнилому. Он крутил руль по-гнилому, газовал по-гнилому, тормозил по-гнилому...»

Низколетящие ух

Но настоящее фонтриеровское торжество настигает гонщика только на дороге. Каждый заезд по каким-то ритуальным соображениям начинается с созерцания заднего бампера спортснаряда — крупным планом. Приправив обряд щепоткой фантазии, можно предположить, что нас пытаются огорошить качеством исполнения модели автомобиля. Что ж. Мы огорошены.
Если не знать о мытарствах семейки V-Rally на поросшей ураганным сорняком консольной ниве, на графику можно и обидеться. Леопардовые текстуры камней, стволы деревьев с фирменным треугольным сечением и растопыренные звездочкой плоскости кустов мы созерцаем уже много лет подряд, и опечалить нас становится все более сложно. Общую картину живописно завершают чьи-то семейные и просто групповые фотографии, вырезанные и художественно развешанные по обочинам. Что самое ужасное, некоторые из сфотографированных механически, по-крабьи шевелят выбранными конечностями. Посмотришь вокруг и вдруг испытываешь странный порыв ехать неразумно быстро. Неужели все к лучшему?
В связи с чем наступает следующее в очереди просветление. На поверку автомобиль бороздит колею этаким модным спортивным космокаром на антигравитационной тяге. Даже славные своим нетрадиционным нравом автоутюги прошлых лет не смогут составить конкуренцию нечеловеческой легкости, с которой раллийное четырехколесное по версии V-Rally 3 отрабатывает повороты. Задние колеса экипажа вечно спешат обогнать передние, авто уподобляется чупа-чупсу и с присвистом крутится вокруг пронизывающей кузов невидимой пластмассовой палки. Еще чудище ездит боком и прыгает кенгурой. Дизайнеры игры совершенно точно не видели автомобиль в естественных для него, автомобиля, условиях — разве что врезающимся. Аварии в V-Rally 3 получаются смачными, без глупого пинбола или прочих спортивных упражнений с отскоками. Когда капот находит очередное умело расположенное деревоподлянку, машина звучно говорит «шмяк!» и вдруг замертво останавливается. На экран выпрыгивает гирлянда аварийных пиктограмм, передний бампер жеманно прощается со зрителем, а лопнувшее колесо перекашивает кузов. Аллегория краха, окончательного и бесповоротного.





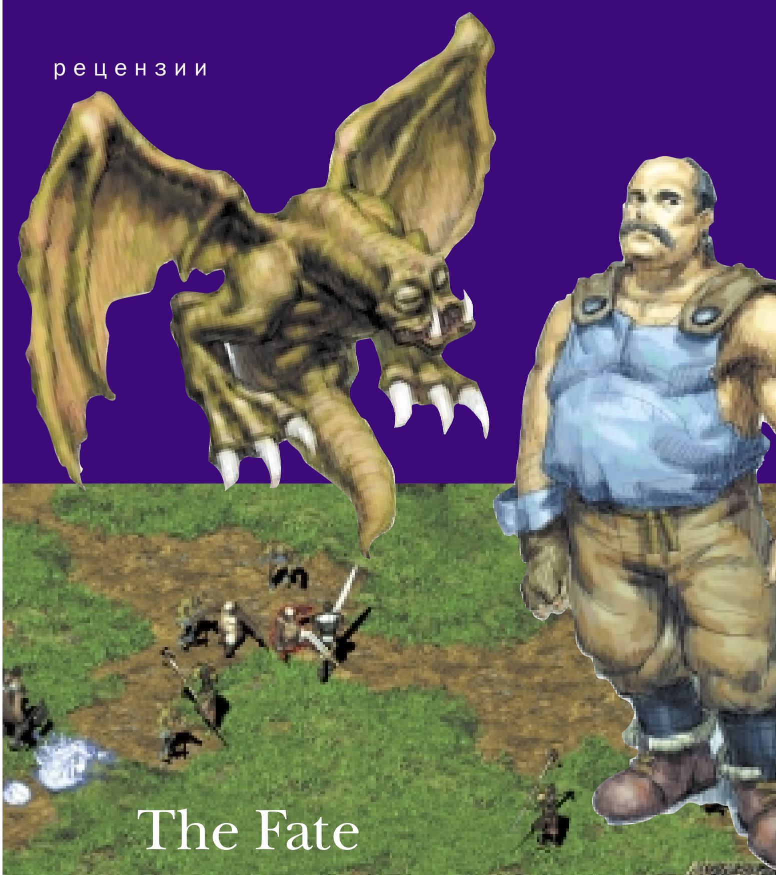
Попытки «Мицубиси» взобраться на дерево неизменно заканчиваются провалом.



Толпы плоских клонов не обращают никакого внимания на проезжающие автомобили.

Веселее с колесом

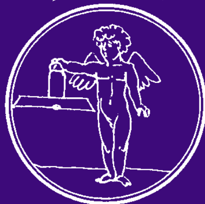
Следуя этикету, у V-Rally 3 есть Фишка. Игра любит колеса. Искренне так, чисто. Оттого их не только количественно много (целых двенадцать штук), но они имеют решающее слово в любом дорожном приключении. Игра в V-Rally 3 сводится к внимательному изучению метеосводок и проб почвы. Ошибитесь с протектором, не приготовьтесь к дождю, упустите из вида участок сыпучего гравия или грязи — и к вам приходит лично товарищ Трубецкой. Суровые раллийные порядки зачастую соединяют несколько этапов гонки в один, лишая вас прелестей сохранения игры вплоть до очередного сервис-стопа. Плюс любое телодвижение беспощадно фиксируется автоматическим спасением игры в один и тот же слот. В результате вы просто не можете отказаться от прохождения этапа и вызвать сохраненную игру, так как V-Rally 3 уже озаботилась гамбургскими счетами и зафиксировала ваш отказ на тот самый save game. В отличие от подопытных кроликов с геймпадами в лапках, у пользователей ПК есть сочетание клавиш «Alt-Tab», но это ведь нечестно, правда? И почему мы вообще должны помогать авторам сделать игру приятной? И почему авторы считают, например, что выбирать узлы для починки на пит-стопе надо непременно наперегонки с тикающим секундомером? В тандеме с абсолютно невыразительным геймплеем подобное снобистское дефиле скорее раздражает, нежели вызывает уважение. Отсюда оценки. ◘



Пристрелка корейских игрописателей по Action/RPG-пьедесталу, высшую ступеньку которого неизменно занимает понятно кто.

Action/RPG

Ad amussim



интерес 3,5

сложность	средняя
графика	3,5
сюжет	—
музыка	3
звук	3,5
управление	4

www.thefate.co.kr

разработчик: Tronwell Software

издатели: 4AM Entertainment (www.4amgames.com), Wizard Soft (www.wzsoft.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium III 900+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), DirectX-совместимая видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.1+, 32x CD-ROM, 1 Гбайт на жестком диске.

Судьба корейских партизан

Сия во всех отношениях забавная и поучительная история начинается с того, что главный герой (молодой! перспективный! воин! зовут Лони) направляется на поиски единоутробного брата Ранона, пропавшего при загадочных обстоятельствах во время разысканий же легендарного клинка Евклида (sic). Глупые мальчишки! Неужто они не знали, чем заканчиваются подобные предприятия? Николай Давыдов

Радость узнавания (форменная Diablo, дорогие любители мышекликания на скорость!) омрачается неким декадансным заболеванием, охватившим искомый остров. Развернув на продажу лотки с нехитрой крестьянской снедью, аборигены с неизбывной тоской смотрят на проходящего мимо заморского гостя. Прижав к груди одну на всех соломенную шляпу, на любой вопрос они затягивают неизменные «добрый господин нашу деревню напали бандитос» и «пройдите дом старейшине он нас главный знает все подробности». Причем делают это совершенно без души и надежды в голосе, словно повинуются невидимому кукловоду, который и сам застрял в этой провинции на добрый десяток лет, в течение которых ставил одни и те же спектакли — дабы не умереть с голоду.

One-way fcuk

Нет-нет, что вы, островитяне не то чтобы недолюбливают вас, просто не слишком верят в благоприятный исход дела. В их кристальной синевы глазах читается ваша судьба: либо падете жертвой крысы-переростка в первой же загогулине местной канализации, либо сделаете с острова ноги — от греха подальше. Последняя опция, как водится, фиктивна: убраться сразу нельзя, поскольку корабли бросают якорь в прибрежных водах исключительно в силу чрезвычайных обстоятельств (плохой погоды, капитальной поломки). Выбор один: канализация.

(В качестве лирического отступления следует отметить, что изначальный скепсис

угнетенных крестьян (по мере развития этого классического сюжета) требуется преодолеть во что бы то ни стало: очередной по счету «добрый господин» просто обязан вдруг оказаться Тем Самым Избавителем или даже одним из группы Семи Избавителей!.. Вот так и The Fate изо всех сил тщится втиснуться в мировую классику.)

Картографа на сцену

Но не все в игре так легко и просто, как кажется. Во-первых, сама за себя говорит топография местных лесов, полей и подземелий, заблудиться в которых — милое дело. Словно в противовес вылизанному творению Blizzard, в The Fate — то ли в силу нехватки бюджета, то ли из-за переизбытка дизайнерских находок — большинство игровых уровней «транспортируют» героя на соседние площадки вовсе не в два прохода (один «вверх», другой «вниз»). В три, в четыре и т.д. Добавьте к этому частые тупики и непростые взаимные комбинации замков и ключей, могущие располагаться на самых разных уровнях. А еще — коридоры и двери, невидимые ровно до тех пор, пока вы случайно на них не наткнетесь (художники, вероятно, соревновались в создании «самого неразборчивого по фактуре и колористике тайлсета»)... и вот мы как бы ходим сквозь стены!.. В итоге, в первом же подземелье вы наворачиваете кругами этаж за этажом в поисках забытого ключа, незамеченного рубильника, пропущенной двери... И самое неприятное: в этих поисках нет никакой системы, логики — составные элементы разбросаны случайно, а потому



Только поглядите на «дизайн» первого босса: чистый Змей-Горыныч из руснарсказок! А вот страдал перед смертью совсем недолго, что для нас оскорбление и ни в какие ворота.

плутания наши есть не что иное, как Путь Идиота. Справедливости ради отметим, что, да, все рубильники-двери-выходы честно отмечаются на карте. Подспорье, не вопрос. Но не слишком утешительное — «куча-мала» все равно побеждает со счетом 5:1.

Бедная Луша

Впрочем, мы простили бы The Fate все, если бы только игра могла похвастаться ниагарским водопадом такой ключевой для action/RPG субстанции, как вау-фактор, рождающейся в процессе расчленения врагов самыми неаппетитными, безнравственными методами. Но водопада нет: звон дубины о черепушку прописан вяло, клинок рассекает воздух без страсти, да и видеоряд почти не греет душу (все же в новом тысячелетии как-то не принято стращать игроков невразумительным 800x600). Что-то невнятное начинает шевелиться в душе лишь тогда, когда на экране скапливается с полтора десятка разного рода гоблинов, — целых три героя все-таки, могут устроить массакр, если постараются!.. Но откровенно подводит волшебница Рения: с разрушительной мощью у нее все в порядке (особенно на высоких уровнях, когда площадь действия заклинаний накрывает весь экран), но вот разнообразием эффектов она похвалиться не может. Даже с учетом модификаторов по типу и форме воздействия пяти стихий магии The Fate никак не дотягивает до весьма еще бодрого Diablo с его торжеством Духа и Армагеддона.
А Лони и Бланта, считай, вообще лишили возможности совершать весомый вклад в графическую составляющую: исключительно оружие ближнего боя и так называемые шарронты (sharronts) — лишь с помощью этих волшебных камней, вставляемых в оружейные слоты, ребята могут «зацепить» бодро улепетывающего негодяя. Луков же, арбалетов и пращи в игре нет. Вовсе. Ваши выводы?

Казус Конус

Смех смехом, но среди всех недоделок нет-нет, да и проглядывают приятные моменты. В восхваляемом самими разработчиками «синхронном» режиме управления (одновременно руководить всеми сразу, конечно, нельзя, только по одному) переключение между героями происходит мгновенно. Каждому из них можно «включить интеллект», после чего персонаж будет неотступно бегать за «ведущим» на данный момент героем, отвлекаясь лишь на шинковку попавшей в поле зрения живности. С получением третьего персонажа — рыцаря Бланта — жизнь становится гораздо проще, поскольку два «автоматизированных» героя почти всегда успевают первыми добежать до ближайшей толпы и разделать ее под орех! Вы же можете спокойно мародерствовать, подбирая ценные трофеи.
Но и на этом корейцы не прекратили автоматизацию игрового процесса: чего стоят хотя бы новомодные волшебные кувшины, среди которых есть такие, что сами себя опорожняют при критическом уменьшении жизненной силы героя, — степень волнения и, само собой, вовлечения падает, но ведь сколько нервов сберегается...

А еще?

The Fate разошлась в Корее 110-тысячным тиражом (это очень много), а с недавних пор худо-бедно продается на Западе. И для молодой Tronwell это чертовски хорошее начало. Дело, собственно, за «малым»: подправить матчасть и баланс, перерисовать графику, немного очеловечить и расширить квесты... То есть довести все до ума, и мы с удовольствием посетим этот остров еще раз. А пока — троечка, с плюсом. Но, заметьте, в тяжелой весовой категории взрослых AAA-тайтлов.



Conflict: Desert Storm 2 – Return to Baghdad

Нет причины, по которой вы должны предпочесть Desert Storm 2 любой другой игре. Но если нелегкая занесет-таки вас в недра этого невзрачного командного шутера, вы с вялым изумлением обнаружите, что существуют и худшие способы прикончить свое свободное время.

Тактический шутер



интерес 3.4

- сложность средняя
- графика 3,4
- сюжет 2,5
- музыка 3,8
- звук 3,8
- управление 3,1

www.conflict.com/conflictDesertStorm2/default.htm
разработчик: Pivotal Games (www.pivotalgames.com)
издатель: SCi Games (www.sci.co.uk)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 450 (рек. Pentium 4 1000), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.1, 6x CD-ROM, 1,4 Гбайт на жестком диске.

Когда мы вернемся

Профессия изуродовала мой опыт использования КИ. Как только я наблюдаю подсвеченное закатом облако, живую воду, особо изысканный взрыв или хотя бы оторванную ногу, то начисто утрачиваю связь с игрой и автоматически ползу рукой к кнопке захвата скриншота.

Фраг Сибирский

Смрачным удовлетворением должен заметить, что при знакомстве с Desert Storm 2 (DS2) этот инстинкт не сработал ни разу — прекрасное в DS2 закамуфлировано маскировочной сетью, заброcано ветками, убито саперной лопаткой...

От минаретов Багдада до нефтяных полей Кувейта на экране красовалось одно большое серое пятно. Если до рези в глазах всматриваться в него, то тебе начнут мерещиться удалые бойцы SAS на ночном задании, взорванные СКАДы, чудеса героизма, повышение в звании, побег из плена и тому подобные приятные зрелища. Это игра-невидимка, игра-галлюцинация. Существование вещей, о которых я собираюсь вам поведать, будут категорически отрицать даже сами ее разработчики, и вся наша беседа, разумеется, попадает под гриф «Совершенно секретно». Подпишите бумажонку о неразглашении.

День мертвецов

Напоминаю, что главное в боях Desert Storm 1 и 2 — вовсе не пулеметы, не фосфорные гранаты, не снайперские винтовки и даже не десантные ножи. Бой в «Пустынном шторме» есть фехтование на аптечках. У кого их больше — тот с полным правом и должен всячески поражать обезумевшего от ужаса противника.

Как тут не утратить рассудок от холодного липкого страха, когда на тебя медленно идет, постреливая из трофейных автоматов Калашникова, четверка пылающих зомби! Будучи сбитыми прямым попаданием танкового снаряда, трое живых покойников упадут и станут по-ромеровски пресмыкаться по земле, стремясь доползти до вас и хотя бы укусить за лодыжку. Четвертый все так же неторопливо подойдет к каждому и с ледяным профессионализмом, сделавшим бы честь и самому Герберту Уэсту — Реаниматору, воскресит ударом иглы в сердце. Да, вдобавок ко всему поджаривающиеся на медленном огне чудовища еще и грязно ругаются на английском рабочих низов (см. Dog Soldiers)!



Ярко выраженный иракский вариант открывающей секвенции «Сталкера». Водитель, не забывай переключаться на себя.

Реквием по гранате

По сравнению с первой частью в DS2 куда больше перестрелок во внушительных замкнутых и тщательно затененных пространствах, будь то необъятный бункер или комплекс зданий городского аэропорта. Побег из плена с запаливанием охранника при помощи ракетницы буквально цитирует The Great Escape (вплоть до фирменных кругов от прожекторов), из прочих развлечений Pivotal предлагает две поездки на джипе и одну на танке. Все деброски гранат по фиксированной траектории?!. Гранаты, кстати, аннулируют как союзный, так и вражеский Искусственный Мозг. Иракский ополченец мечет гранату, вы отбегаете в сторону, а три урода, следующих за вами (по возможности), пытаются скопировать этот маневр и, конечно же, оказываются верхом на гранате в момент ее разрыва. Но если вы путешествуете один, то точно таким же манером на брошенной гранате оказывается весь иракский отряд! Просто ко-



Плох тот тактический шутер, который не хочет быть Raven Shield. Вот Desert Storm 2, скажем, очень хочет. Верните открытые пространства и раллийные красоты!



Птички над заводскими трубами несколько оживляют багровый пейзаж, но до ключом бьющего великолепия первой части дело не доходит.

Вся эта лавкрафтовщина на поле боя превращает DS2 из более-менее тактического ш. в чудовищное подобие игры в салочки. Сколько раз получалось так, что мои неразлучные идиоты гибли и Подрывник, будучи последним уцелевшим, вынужден был, вывалив язык, носиться между нефтяными вышками в поисках залежей аптечек, а потом лечить народ Магическим Прикосновением! Если хоть один боец даст дуба — миссия провалена. А посему напряжение на финальных ярдах дистанции в гонке с улетучивающимися лайфбаром и надеждой такое, что впору переквалифицироваться в звезду американского футбола...

Если у здешних дизайнеров прислонен к стене каптерки гранатомет — то он обязательно выстрелит по какой-нибудь раздраженно урчащей бронетехнике. Вывести из строя танк в DS2 очень трудно, злодейски погубить вертолет — сложно нечеловечески. Этим стальным скотинам не нужны аптечки, чтобы весьма неплохо себя чувствовать под градом реактивных снарядов из тубусов различной степени монструозности. Чаще всего гранатометы растрачиваются впустую, и приходится полагаться на древний маневр «Родина не забудет», когда подрывник бежит зигзагами, заползает под танк и, смешно выставив задницу, подрывается зарядом C4. Друзья поддерживают его смешанным гулом и готовят реанимационную эссенцию.

Против вертолетов такая тактика не работает по понятным причинам. Будь на вас хоть пятьдесят аптечек, припасенная ракета — грань между жизнью и смертью. Потому как, если вертушка накроет всю фантастическую четверку, реанимировать реаниматоров окажется уже некому.

тали погрузки отражены бедненько, но по крайней мере отражены. Впечатляет Пулеметчик, с угрюмой рожей укладывающийся в тыловой люк бронетранспортера, словно мертвец в морозильник морга. Жутко раздражает необходимость каждый раз находить, точно Пурпурному Сердцу, своего героя, мирно восседающего за рулевым колесом, — без него наш катафалк с места не сдвинется. Почему драйвер может свободно управлять пулеметом, но пулеметчик не может вести джип?! Впрочем, управление никогда не являлось сильной стороной «Пустынного шторма»... Аптечку в разгар боя выбрать все еще не проще, чем выбить три семерки в лас-вегасском игровом аппарате. А медия ошибок. «Горячие головы-2». Остолопы.

Поделюсь еще одним страшным секретом. Я выполнил Desert Storm 2 дважды — не потому, что упивался геймплеем, а потому, что к концу игры начисто забывал, что происходило в ее начале и середине. Этот шутер слишком похож на другие (да, в отчаянном припадке блокбастерности оно даже пытается эмулировать то ли Medal of Honor, то ли Black Hawk Down) тактические шутеры, слишком похож на собственную первую часть, он безлик, неоригинален и по большому счету неинтересен. К тому же система распределения званий, наград и очков опыта — все еще чистейшей воды бутафория и надувательство. Покупатель! Будь бдителен.



Еще одна стратегия от славных немцев. Как всегда, технически безупречно, но недостаточно оригинально.

Стратегия в реальном времени



интерес 4.0

- сложность средняя
- графика 4,3
- сюжет 4
- музыка 4,5
- звук 4
- управление 4,4

www.nomans-land.de

разработчик: Related Designs (www.related-designs.de)

издатель: CDV (www.cdv.de)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 667 (рек. Pentium 4 1200), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 9.0+, 6x CD-ROM, 1 Гбайт на жестком диске.

План спасения Америки

Когда Колумб, блуждая по Атлантическому океану, внезапно наткнулся на Вест-Индию, вся планета стояла на ушах от счастья. Недовольными остались только коренные жители, вынужденные спешно переучиваться из охотников-собирателей в квелых потребителей. Как мы их понимаем.

Александр Металлургический

Вышеописанная драма разворачивается прямо на наших глазах: начиная с бесчинств бессовестного антантовца Кортеса, обирающего ацтеков, до некоего Вашингтона, бьющегося за собственные права на чужой земле, но по самописаному монастырскому уставу. 500 лет гамбургеризации — здесь и сейчас, в old-style-эпопее No Man's Land (NML).

Related Designs с историческими реалиями играет легкомысленно, словно младенец со стодолларовой бумажкой. Суровая деточка, внезапно достигшая черного пояса в загадочном японском искусстве оригами, складывает из исторических хроник бумажных голубей и лягушат, поворачивает течения времяпотоков вспять и строит на них запруды, разбавляя горький цемент фактов слащавой патокой выдумки. Несчастные аборигены даже не подозревали, что априорно являются trespasser'ами, а потому должны быть показательно оштрафованы за отсутствие штампов в паспортах. Чем вы, собственно, и будете заниматься на протяжении всех трех кампаний. Или не будете, если имели удовольствие близко познакомиться с C&C: Generals или WarCraft III.

Объяснительная

А все потому, что No Man's Land сродни северному сиянию: очень красиво, но жителей до невозможности Крайнего Севера уже не удивляет. Привычные люди, они видели и это, и то, и многое другое, чего в данных широтах нет и никогда не будет. Стараниями многих игроделов покачивающиеся на ветру деревья, мечущаяся по мелководью рыбешка и прочая живописная атрибутика в полном три-дэ воспринимаются уже как данность, как обязательный пункт программы любого приличного аттракциона и не является бешеным эксклюзивом, ради которого еще недавно очарованные рецензенты часами проси-

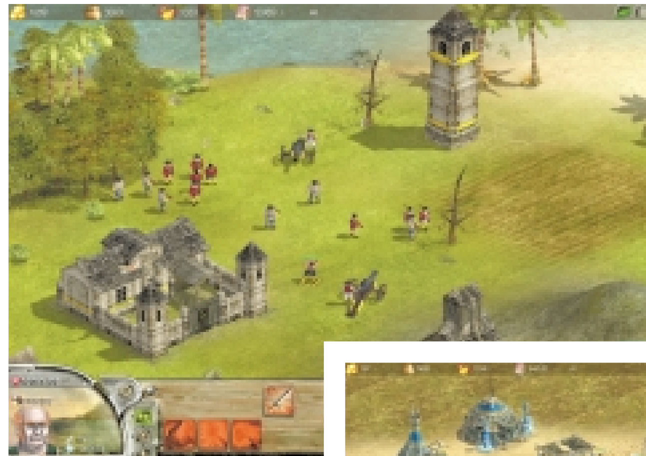
живали напротив мониторов. Да, полотно выглядит красочно и безупречно, но оглянитесь вокруг: с любой стены на вас выплескиваются гигабайты подобной радости. Пасть жертвой американских красот все еще можно — но нужно ли? Видите ли, в чем дело, мои дорогие поклонники телеканала Discovery... Несмотря на присутствие некоторых любопытных и свежих идей, как стратегия NML не представляет из себя ничего экстраординарного. Она — сплошное дежа-вю, где утомленные пейзане рубят просеки в лесополосах и нещадно эксплуатируют земельные ресурсы. Родная база возводится с закрытыми глазами, столь же рефлекторно свежевыведенные ополченцы обводятся резиновой рамкой и отправляются на противоположную окраину карты с тривиальнейшим приказом ломать все любое. Скучноватое занятие, по чести говоря.

Из всех народцев, коих здесь шесть штук, минимальными зачатками оригинальности обладают разве что индейцы. Хитрованы истово поклоняются Пернатому Змею и прочим плодам своей разгоряченной стрептоцидом фантазии, вызывают на подмогу галлюцинации в виде призрачных волков, которые больно кусают за пятки всех неуверовавших в силу свирепого Вицлипуцли, и пугают детей надрывным улюлюканьем. Насмотревшись нехороших голливудских фильмов, краснокожие негодяи активно используют горящие стрелы и отважно таранят каравеллы пирогами, повергая в смятение не только служащих морского судоходства, но и нас с вами.

Кроме того, чингачгуки просто обожают кочевой образ жизни и, почуяв запах жареного, спешно пакуют свои пожитки, закидывают типи, тотемные столбы и старейшин в конные повозки и рвут с места в карьер не хуже жокеев на скачках. Ищи их потом по всей карте... Стоит ли упоминать, что синдром последнего юнита вновь с нами?



Практически любого юнита можно посадить на коня или праздношатающегося мустанга, вручить в руки шашку и отправить в сторону заката. В случае надобности солдатня спешивается.



Суперюнит «кузнец» одним лишь своим присутствием усиливает броню рекрутов. Во время атаки любит вытаскивать гвозди и скобы из несущих опор и балок, внося неразбериху в ряды обороняющихся.

Ход долгоносиком

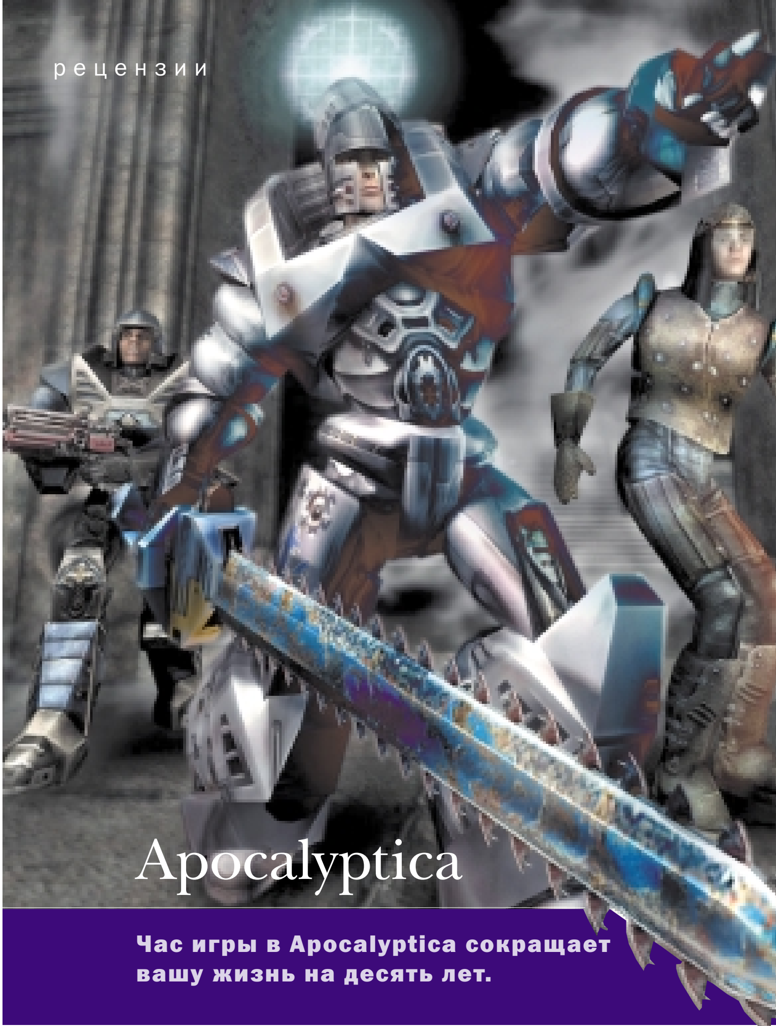
Тут, впрочем, стоит вспомнить про те самые любопытные находки. NML, не поверите, — первая стратегия, позволяющая вольготно заниматься саботажем в отношении противоборствующей стороны. Буквально за тридцать сребреников опытный энтомолог и оксфордский выпускник, завезенный из Европы, по-свойски уговорит прожорливых долгоносиков методично уплести все посевы на вражеских полях и науськает короедов на сторожевые вышки неприятельских фортеций, отчего те скоропостижно рассыплются в труху. Биологическая война на этом не заканчивается: бракованные гвозди от коррумпированных смежников заставляют терять подковы и через это понижать боеспособность. Погодите, не пугайтесь — я еще не рассказал вам про зловещего колорадского жука!

Главное же противоиндейское оружие — «огненная вода». Подбросив пару ящиков фальшивого «Джека Дэниэлса» дикарям, можно смело успокаиваться и заранее полировать пуговицы перед неминучим парадом победы: охочие до спиртного, бедняги спиваются в какие-то пять минут и навстречу захватчикам не выбегают, учиняя взамен того перформанс почище репортажа о жизни бомжей на Белорусском вокзале. «Слышь, братаны, подкиньте на поправку здоровья, трубы после вчерашнего горят», — сипло стонало стойбище гордых сиу, предлагая взамен вечную дружбу. «Взяток не берем», — гордо ответствовали борцы за чужую свободу, методично заселяя страдальцев в резервации. Вот так — с хитрой искрой в глазах — ковалась демократия, так спасалась Америка.

В остальном же — перед нами самая обычная RTS, довольно симпатичная, чтобы увлечь обывателя на вечер-другой, но, к сожалению, не отличающаяся особым разнообразием тактических приемов. Стоит ли тратить на нее свое драгоценное время? Да. Но только в том случае, если вы перестали ходить пешком под стол буквально позавчера и не застали в округе чуть более любопытных представителей жанра.



Вам не слышно, но в данный момент играет настоящая вестерн-музыка. Почти Морриконе. Радует.



Час игры в Apocalyptica сокращает вашу жизнь на десять лет.

Шутер от третьего лица



интерес 0.5

сложность непреодолимая
графика 1,8
сюжет 0,5
музыка 2,1
звук 1,3
управление 2,2

www.apocalyptica.net
разработчик: Extreme FX (www.extremefx.co.uk)
издатель: Konami (www.konami.com)

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1300+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), DirectX 8.1, 4x CD-ROM, 1,2 Гбайт на жестком диске.

Аццкоя Сотона

Если идейно близкая Chaos Legion, о которой вы не справитесь в preview-тетрадке (ибо последняя пала под валом релизов), почти не страдает от своей технической необустроенности, то Apocalyptica под воздействием собственной матчасти разваливается на небольшие смердящие фрикадельки.

Михаил Бескакотов

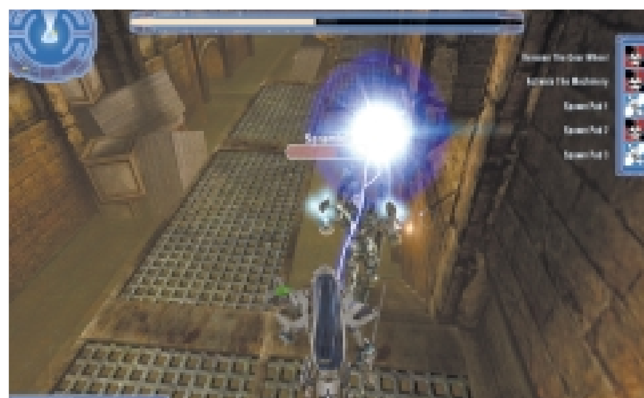
Казалось бы, рецензию на этом можно было бы и закончить, однако не все так просто... К примеру, ни один человек доброй воли на Земле не знает (да, мы специально спрашивали), откуда появилась эта самая Apocalyptica. Проделки... страшно сказать... Самого? Скорее всего, друзья. Ну а все попытки раскопать истинные корни девелоперской компании Extreme FX упираются в две примитивные флэш-игры (одна из которых «still under construction») и в названия «материнских» студий, занимающихся разработкой так называемых «трехмерных фильмов», за которыми, безусловно, скрывается фабрика по производству хардкорного порно для искушенной христианской аудитории, а отсюда рукой подать до торговли наркотиками, органами и нефтью. Несложно догадаться, что Extreme FX — это побочный бизнес Visual Gold Group, созданный понятно для чего. Тем более что любой ребенок при взгляде на краткое описание Apocalyptica скажет, что такие игры, в отличие от анальной порнографии, денег не приносят в принципе...

(Также на эту тему смотрите «Справку по уголовному делу #18/41-03 («дело X-го»)» на www.interfax.ru — увлекательнейшее чтение в вечно молодом жанре «производственная трагикомедия».)

На коне бледном

Поскольку порнография и эзотерика — вещи неразрывные, выбранная Extreme FX тематика совсем не удивляет. Apocalyptica — игра про второе пришествие Дьявола, который упоминается под политкорректным псевдонимом Темный Лорд. Укрытием этого видного общественного деятеля служит планета Нью-Хейдс, на которую игроку предстоит высадиться отрядом, состоящим из Темпларов (братья Бенедиктус, Девастус, Термидор, Септевар), Нунов (сестры Ессендра, Селеста, Домина, Сария), Серафимов (Андромидус, Эзматет, Серамель,





Оставим без комментариев оргию, изображенную на этой картинке. Куда интереснее плакат, украшающий стену...

Процесс лечения (равно как и другие процессы) в Apocalyptica анимирован и сдобрен спецэффектами по последней моде пятилетней давности. Никому еще не удавалось изуродовать движок Quake 3 сильнее.

Лесеменар) и Боевых Дроидов (Асаилант, Интерсептор MKII, Крусадер 471.2, Ex24). К сожалению, по техническим причинам я не могу привести здесь биографию каждого из этих достойнейших Рыцарей Света. Вместо этого лучше сообщу, что уровни игры увешаны агитационными плакатами следующего содержания: «Evil is everywhere. Don't let it in. Call 07-37-666-666. The new confederation of church and mind». Если вспомнить о многочисленных дроидах и индустриального вида механизмах, коими Apocalyptica напичкана под самое горлышко, то в этой агитке можно узреть плохо завуалированное сообщение о том, что мир, утопающий в войнах и омываемый потоками негативной энергии, подлежит спасению только через единение Веры и Технологии с последующим развитием общества нового типа. Здесь светлоокий паладин, исцеляющий обильно имплантированного мясника-технократа, — символ. Здесь карающий божий меч, древний, как солнце, — в одной руке, а в другой — автоматический гранатомет, порождение человеческого разума, призванное на борьбу с восставшими силами зла, во главе которых стоит механизированный Дьявол-каратель, увлекающий поклоняющихся железу людей прямиком в адскую бездну, что тоже, если подумать, является глубочайшей метафорой...

Накатившая волна из мыслей о судьбах погрязшего во грехе человечества пронесет вас через игру со скоростью, при которой незаметны любые технические огрехи. Отсутствие анимации героев, одинаковые текстуры на стенах, полах и потолках, ИИ-паралитик, из-за которого прохождение безликих уровней доставляет почти физические страдания, — все это несущественно, когда вокруг столько зацепок для пытливого ума. Да, в этой игре самая ужасная в мире реализация давным-давно освоенного даже самыми неумелыми разработчиками collision detection, но разве вы будете всерьез утверждать, что в смерти во время бесконтактного боя на мечах не кроется прямая отсылка к Священному Писанию?..

Аминь

А теперь долой шутки. В действительности Apocalyptica пуста, как оставленная сушиться на заборе кастрюля. И пустота эта куда более зловеща, чем легионы небрежно нарисованных биомеханических мутантов, увешанных пентаграммами и перевернутыми крестами.

Пустота-безыдейность. Пустота-вырождение. Франсуа Кисней и его «Движение общественных богатств», «Математическая теория коммуникации» Клода Шеннона, фундаментальные труды Винера и вся школа Поло Альто с ее знаменитыми тремя гипотезами... Забудьте. А если не знали, то оно и к лучшему. В научные изыскания вышеупомянутых господ можно заворачивать колбасу «Краковская» уже потому, что существуют игры, подобные Apocalyptica. С настойчивостью отбойного молотка они пытаются опровергнуть распространенное заблуждение, что любое человеческое действие изначально наделено коммуникативной ценностью. И, вы знаете, им это удается.

Мнение об игре

«В последние годы у «господина Телевизора» появился конкурент в деле пленения детских душ — «господин Компьютер». Не зря верующие люди, особенно старшего поколения, относятся к любому компьютеру с суеверным ужасом: одни считают эту «умную машину» чем-то вроде орудия Антихриста, другие утверждают, что в нем «бес сидит» и что помещение, где стоит компьютер, осквернено...» — утверждает культовый священник Александр Дубинин в своем культовом произведении «Ребенок в мире ТВ и компьютеров» (М., Даниловский Благовестник, 1997 г.).



«Демиурги» с очеловеченным лицом: вместо толпы героев — один ярко выраженный индивид, взамен набора абстрактных уровней — пять стройных сюжетных кампаний.

Походовая стратегия/ролевая игра





интерес 4.7

- сложность средняя
- графика 4,5
- сюжет 4
- музыка 4
- звук 4
- управление 4,5

www.etherlords.ru

разработчик: Nival Interactive (www.nival.ru)

издатель: «1С» (http://games.1c.ru)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium 4 1000), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.1+, 6x CD-ROM, 1,5 Гбайт на жестком диске.

Мирная химия

Синтез эфиров по Вильямсону заключается во взаимодействии алкилгалогенидов с алкоголятами щелочных металлов. По существу, реакция Вильямсона представляет собой классический пример SN2-замещения у насыщенного атома углерода...

Александр Металлургический

В компании «Нивал» работают очень изобретательные люди. Ужасы Второй мировой они перегоняют в высокоградусные блокбастеры, фэнтезийные выдумки сдабривают пугающей настоящестью, летучее органическое соединение наделяют метафизическими свойствами, а из походовой стратегии выпиливают ролевую игру. Чудодеи!

Эти поповы и кулибины с чистой совестью могут наградить друг друга памятными знаками, устроить в честь себя парад на (нет, Красная — это было бы не очень скромно) 1-м Волоколамском и дружно повеситься на доске почета ударников КИ-труда, — мы знаем, у Сергея Орловского и Коллег очень много поводов для гордости. Очередной, кстати, был найден совершенно случайно в Сети, где умудренные жизнью подростки поучают совсем уж юное поколение, прибегая к следующим сентенциям: «Magic: The Gathering — это как «Демиурги», только без графики и звука. Сплошная бумага и нудятина». Плохо ли, что ученик в славе своей затмил учителя, а? Принимай нерукотворное изваяние, краснознаменный «Нивал». Носи с честью.

Искушенный читатель, конечно, уже в курсе всех пертурбаций, приключившихся со вторым отпрыском серии, и ни в каких комментариях не нуждается. Однако вокруг традиционно слоняются толпы шалопаев, не удосужившихся ознакомиться с нашим первовзглядом или хотя бы запустить демо-версию с одного из наших дисков. Потратим же на них часть не менее нашего драгоценного пространства-времени. Новообретенный ролевой жанр накладывает на «Демиургов» определенные рамки и ограничения. Отныне мы — сирота, странствующий волонтер, лишенный хоть какой-нибудь собственности. В итоге приписанный к нам герой вынужден перебиваться подножным кормом и промышлять охотой на различное зверье, в изобилии населяющее местные заповедники. Ну и вершить судьбы мира, конечно.



Новый синтетский герой может похвастаться кислотного цвета дыхательной маской, модной кольчужкой и стильной системой выхлопных труб за правым ухом. Любой «металлист» обзавидуется.

О видах эфира

«Переживание мага так необычно, — продолжал дон Хуан, — что маги считают его интеллектуальным упражнением и используют для «выслеживания» самих себя. Тем не менее их козырной картой является то, что они продолжают остро осознавать, что восприятие обладает большими возможностями, чем может представить себе ум.» Старинный движок, доставшийся «Демиургам» от «Проклятых земель», как оказалось, тоже обладает большими возможностями, чем может представить себе неосведомленный человек. Долгожитель по-прежнему радует внушительным арсеналом спецэффектов, умиляет тщательной прорисовкой тварей и ужасает зловещим дизайном агрегатных ренегатов, состоящих на службе у нежно любимых синтетов. Программное наследие прошлого века дает себя знать исключительно с положительной стороны: выкрученные на максимум красоты в сверхвысоких разрешениях, умащенные антиалиазингом и прочими буржуйскими излишествами нехорошими, даже и не думают замедляться на современных системах. Что не может не радовать.



Не надо делать такие глаза — мачту сломали без нашего участия. Кто-то прозорливый выдернул ее из гнезда, чтобы не мешалась под ногами во время потасовки.



Визуальный компонент — основополагающий и неотъемлемый элемент магии эфира. Уберите цветомузыку — и волшебство развеется без следа.

Оно и радует — на протяжении всех пяти кампаний. Более того, основная часть всех графических нововкусностей приходится именно на долю однопользовательской кампании: текстуры повышенных разрешений, коими вымощены карты, сотня невиданных доселе объектов развлекательного назначения, карован неизвестных науке (но подробно описанных во встроенной энциклопедии) тварей и пять новых героев, каждый — с собственным набором танцевальных движений и фейерверк-эффектов. Авантюристы только и ждут, чтобы ринуться в путь за неизбежно острыми ощущениями, в процессе постепенно матереют и растут в уровне, изучают новые специализации и обретают различные полезные навыки типа «регенерация», «удача» или дурной «сглаз». Внутреннее самосовершенствование дополняется эскалацией внешнего лоска, в ходе которой персонаж обрастает дополнительными деталями и подробностями: щупальцами, рогами, выхлопными трубами, — бесполезно, но настраивает на добродушный лад. Порой так и хочется выдавить слезу и произнести: «а ведь я помню его совсем безрогим ребенком...»

О назначении эфира

Каждая кампания — цепь магических поединков — выстроена по принципу «от простого к сложному»: начинаем с вытравливания древесных клещей из родного леса и заканчиваем расшурупливанием мерзкой мегагодзилы на отдельные детали. Время от времени натыкаемся на сюжетные развилки, выражающиеся в мученическом морфинге лба и принятии ужасно ответственного решения «каковую животину утихомиривать первой». Не надо хихикать, дорогой читатель, кампания порой выдает довольно неприятные сюрпризы в виде перекормленной анаболиками твари неправомерно высокого уровня. В подобной ситуации можно, конечно,

нацепить на себя шкуру бульдозера и упрямо лезть на баррикады с последующими многочисленными перезагрузками, но лучше все же напрячь память и вспомнить о том, что разнообразия для на картах установлены мистические продукты церетелиевского творчества, временно наделяющие героев магическими навыками совершенно невероятных масштабов. При успешном стечении обстоятельств можно втащить более чем полезный power-up, заставляющий противника терять заклинания, терпение и волосы с бровей. Недруги после такого boost'а ложатся в могилы штабелями.
Кроме того, по округе расселены разного рода чужеродные субъекты, к сюжету отношения не имеющие, но зато охраняющие ценные предметы геройского быта — волшебные кольца и амулеты. Пара-тройка правильных артефактов порой способна существенно повлиять на исход дуэли. Главное — исхитриться и раздобыть.
Новое веяние в артефактной лавке — возможность примерить погоны Мордорского Емельки Пугачева и саморучно выковать невероятной мощи и премерзкого характера Кольцо Всевластья. Дело это не совсем простое, а потому популярностью в народе не пользуется. Для начала нужно перепахать все доступные земельные участки носом и найти заготовку для артефакта, затем столковаться с ближайшим магом-ремесленником и добыть у него рецепт. На этом все попытки сработать собственную побрякушку обычно заканчиваются, поскольку способ ее приготовления подразумевает многие нравственные страдания, километры беготни и посредственное колечко на выходе. Примитивный рецепт обычно выглядит так: «В течение боя используйте два раза заклинание X и три раза — заклинание Y, затем одно за другим K, M и N. Чтобы получить артефакт, все твари должны погибнуть в течение 6 раундов от заклинания O»... И еще два абзаца подобного. Здорово, конечно, но — практически невыполнимо. С прискорбием вынуждены сообщить, что «Нивал» временами перегибает все мыслимые палки.



Bigbadaboom в исполнении героя хаотов отправляет противника в глубокий летаргический сон. Нечего было хамить в очереди за картами.

Мнение об игре

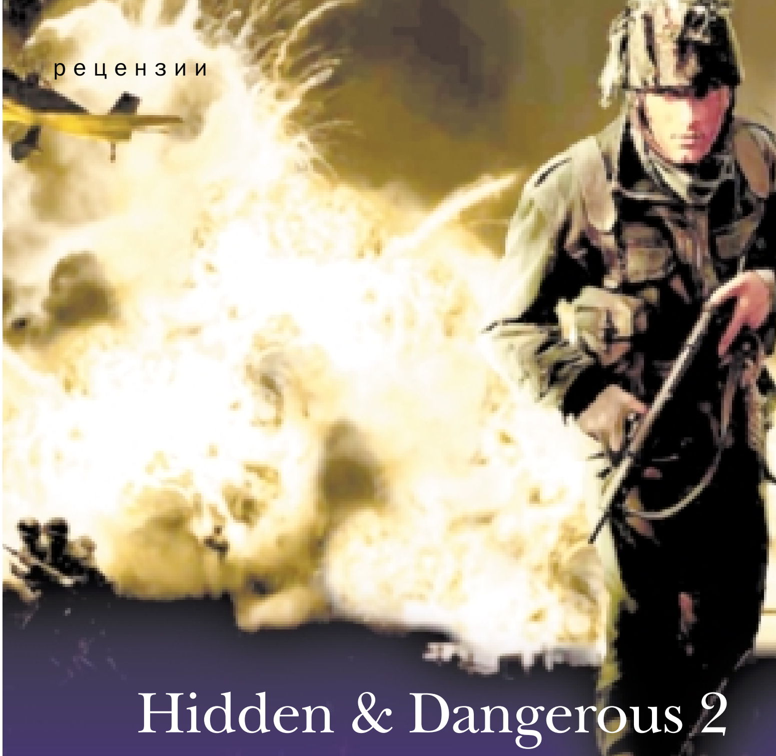
«Если вам нравится Magic: The Gathering и если вы хотите растратить многие часы своей жизни на бессмысленно сложные магические потасовки — обязательно попробуйте», — осторожно советует Том Макнамара (Tom McNamara), сайт IGN (www.ign.com). Итоговый рейтинг: 8/10. Видимо, обороли демиурги Тома...

О природе эфира

«Чтобы защитить себя, — сказал дон Хуан, — маги научились придерживаться идеальной смеси безжалостности, хитрости, терпения и ласки. Эти четыре основания немыслимо перепутаны друг с другом. Маги культивируют их, намеренно вызывая эти основания. Они, конечно же, являются позициями точки сборки.»

Основной, принимающий на себя 80% всего игровремени, элемент — магические карточные поединки. Фирменная особенность «Демиургов», выгодно отличающая ее от прочих TBS-аколитов, оставлена в первозданном виде и охраняется как культурное наследие. За прошедшие годы система прошла жесткий допинг-контроль, лишилась жульнических комбинаций, различные виды магии были уравнены в правах друг с другом. Перед нами проверенный временем и многочисленными испытаниями механизм, исправно функционирующий, не склонный к переклинам даже в самые ответственные моменты. Идеальная равновесная система.
Добавлять в эту мозаику новые камни-заклинания — задача не из простых, а если речь идет о новой ветви магии — магии Бесцветности, доступной всем героям без исключений, — то наступает и вовсе труба. Справились ли?

Многие профессиональные дуэлянты считают, что «бесцветные» заклинания столь же безвозвратно рушат баланс, как и порыв ветра, разбрасывающий карточный домик по комнате. Новая магия слишком специфична, она не подчиняется законам обычного эфира, живет своей жизнью. Бесцветные монстры не погибают в бою, а всего лишь возвращаются на эфирный план, где их может уязвить лишь особая, антибесцветная магия. В таких условиях невероятно повышается казуистичность дуэльных исходов — предугадать, какие карты выберет коварный противник, невозможно, и потому следует надеяться лишь на интуицию и везение. Наскочив с обычной колодой на специалиста-бесцветника, можно смело заказывать собственное отпевание — большинство традиционных методов борьбы не действуют и по эффективности стремительно приближаются к припаркам для мертвяков.
Основная идея «Демиургов-2», суть ее многочисленных поединков — компоновка ультимативной, брутальной, необоримой колоды карт, максимально универсальной и позволяющей уложить на обе лопатки любого противника. На деле — задача практически невыполнимая, сродни поиску философского камня. Заклинаний слишком много, прямые и побочные эффекты исчисляются сотнями, геройские специализации вносят свой диссонанс в стройные вычисления — мы пытаемся решить уравнение с десятком неизвестных, пробуем новые варианты, мудреем, стареем, забываем об окружающем мире... Это ли не признак настоящей игры? Разумеется, он.



Hidden & Dangerous 2

Сиквел лучшей игры о Второй мировой сильно сдал по части непредсказуемости и ударной силы заданий, но не отстал по количеству ляпов и обзавелся пошаговым (!) режимом. Illusion Softworks все еще делает гениальные вещи, словно специально спроектированные, чтобы быть непризнанными.

Полупошаговый тактический шутер



интерес 4.2

сложность	средняя
графика	4
сюжет	3,9
музыка	4
звук	4,3
управление	3,9

www.hidden-and-dangerous.com/hd2

разработчик: Illusion Softworks (www.illusionsoftworks.com)

издатели: Take 2 Interactive (www.take2interactive.com)

издатели в России: «1С» (games.1c.ru), «Логрус» (www.logrus.ru)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium 4 1200), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 9.0, CD-ROM, 2,6 Гбайт на жестком диске.

Всегда есть время

В Hidden & Dangerous 2 вас никто не ждет с распростертыми объятиями. С 1999 года я считал дни и ночи до выхода этой игры, а она встретила меня грубоватым графическим движком (дышащим на ладан без хромированных автомобилей «Мафии») и приятной необходимостью лично переназначить 70 клавиш управления. Всего-то.

Фраг Сибирский

Конфигурация, избранная Illusion Softworks по умолчанию, нереальна. Поэтому каждый сам себе композитор. При перестановке внимательно следите, чтобы не было накладок, и старайтесь согнать команды в более-менее организованные группы... Больше всего напоминает игру «Пятнадцать». Впрочем, очень удобно для проверки жизнеспособности системы: если вы с новой сверхраскладкой нырнули в тренировочный лагерь SAS и по окончании программы подготовки все еще способны шевелить пальцами на руках — тест успешно пройден. Дабы свалить камень с души: нет, Hidden & Dangerous 2 (HD2) не совсем пошаговая игра. Вы вполне можете прорубиться сквозь жалких семь эпизодов и не заметить при этом хищно растягивающихся рамочек, go-codes первой и второй степени, опцию остановки и пуска времени, а также камеру, воспаряющую в облака. Но походово рубить все это дело гораздо проще, нагляднее и, вот уж никогда не думал, что у меня язык повернется сказать такое, интереснее... Да, отныне классическая Hidden & Dangerous отделяется от «Операции Silent Storm» всего одним тумблером на пульте. Читатель, уйми истерику. Так надо.

Конец всей этой мерзости

Пошаговый тактический режим — гениальный маневр девелоперов в обход множества ошибок и замысловатой системы управления, которая со времен первой части не только не стала проще, но, напротив, раздалась вширь и ввысь. Представьте себе незаконное потомство многоликого интерфейса Raven Shield и контекстно зависимых меню Operation Flashpoint... Игра в HD2 — это бег по лабиринтам меню. Толкнуть товарищу предмет — полчаса



Вот он, новый тактическо-походовый. Суровый минимум команд. Но какие шикарные комбинации удаются! Трое прижимают шквальным к земле, четвертый подбирается и закидывает гранатами. Можно, конечно, сделать и вне тактического, но в этом окне мы можем одновременно наблюдать всех участников процесса.



Раскатывание на многочисленных транспортных средствах (Illusion любит транспортные средства) все еще очень травмоопасно. Сквозь днище они, правда, больше не проваливаются, но случись что — только обоймы от «Томпсона» по природе полетят.

загадочных пассов курсором в инвентаре и грузовых подсчетов на калькуляторе, этакий симулятор корабельного суперкарго. Дать команду «пли!» — открыть древо приказов, распахнуть субтабличку, пометить приказ и помолиться, чтобы до туговатого на ухо камрада дошло и операцию не пришлось осуществлять заново.

Воспользоваться чужой аптечкой — специальная свободно плавающая опция «подлечи меня своей аптечкой, Сэм»... Ни одно меню не открывается, если уже отперта карта или другое меню. Причем тут вам не какой-нибудь тихий квестик или дипломатическая стратегия, это, граждане, антиснайперская операция в Нормандии или самоубийственная атака высоты на острове в Тихом океане! В лучшем случае.

В общем, заморозка времени, нейтральный ракурс на происходящее и успокаивающие нервы рамочки — просто панацея. К тому же физика HD2 ненамного уступает пошаговому известно чему. Каски различных фасонов так же срывает с голов, пули прошивают тонкие стенки вагонов и рикошетят от металлических решеток, двое стреляют друг в друга одновременно и картинно оседают на подминающуюся траву. Конечно, никакой саморазрушающейся архитектуры или хотя бы переменных источников света, да и самурайских мечей что-то не видно, но кто знает — может быть, в HD3?..

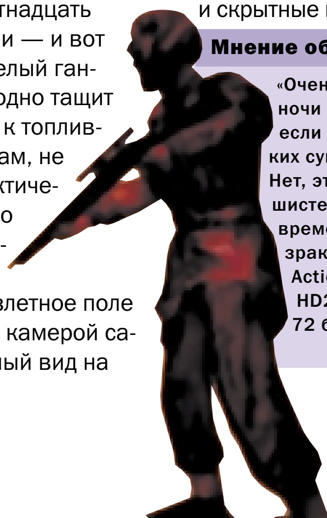
Освоиться довольно просто. Есть режим бесшумного снятия часовых, есть выбор очередности целей, есть опция «метнуть гранату», все очень разноцветно и показательно. Пятнадцать минут терапии — и вот уже закоренелый ганфайтер свободно тащит всю команду к топливным цистернам, не закрывая тактического окна, во время сражения за африканское взлетное поле выхватывает камерой самый эффектный вид на убийство и на чем свет стоит клянет fog of war.

Тандербол

За пределами уютного тактического окошка сумрачно и страшновато. Можно утонуть в болоте. Можно просто утонуть. Можно упасть с лестницы и умереть от этого. Можно перевернуться в джипе и... Спецназовец Hidden & Dangerous — все еще чрезвычайно хрупкое, чахлое существо, которое лучше не кантовать и хранить в прохладном, темном, недоступном для вражеских глаз месте...

Миссиям не хватает драйва. Весь набор вроде бы есть — и скрытные подползновения, и переодевание в шофера, и оборона банка, и даже крепление мин к корпусам кораблей (непосредственно перед похищением осточертевшей Европы... пардон, «Энигмы»), а вот того давнего ощущения левого поворота, ненадежности разведданных, Полета К Чертовой Матери (чтоб сбили над оккупированной, чтоб россыпью бежали по лесу от цепи прочесывания, чтоб помогло Сопротивление, чтоб снаряжение и боеприпасы получали у сигнального костра в лесу...) не возникает. Помните, как нас швыряли с борта катера на бетонный пляж под шквал свинца, и мы ползли от полусантиметрового укрытия к полусантиметровому укрытию? В HD2 ничего такого нет. Ни малейшей неопределенности. О снаряжении беспокоиться не нужно — твердо знаем, что в начале кампании дадут все, а в середине не дадут ничего... Куцые задания подозрительно идеально соответствуют этапам брифинга. Эй, как насчет хоть каких-нибудь неожиданностей? Обещают «отчаянное противостояние с бронетехникой» — подгонят бронетехнику строго по расписанию. С гадкой улыбкой посулят «простую миссию по зачистке сонной деревушки»... будет простая миссия по зачистке сонной деревушки!!!

Причем еще такая характерная для всего творчества Illusion Softworks деталь:



Мнение об игре

«Очень часто враги ухитрялись разглядеть крадущегося в ночи меня метров с трехсот. Трудно жить тайной жизнью, если в любой момент можешь наткнуться на одного из таких супернацистов... (Это птица? Это бомбардировщик? Нет, это суперфашист! Быстрее разогнавшегося «Тигра», душистее канистры с «Циклоном-Б»!) А мои солдаты время от времени упорно садили по каким-то таинственным призракам...» Суперавтор Урос Жожич (Uros Jojic) с сайта ActionTrip (www.actiontrip.com) закатывает по поводу HD2 запредельный перформанс. Всем читать! Рейтинг: 72 балла из 100.

вышеупомянутая деревушка — последнее задание. То есть вы думали, что концовка «Мафии» была антиклиматической? А где же катарсис? А как же Последняя Битва? Учитесь у «Макса Пейна»! Или хотя бы у Medal of Honor: Breakthrough... Посмотрите, я не знаю, «Спасение рядового Райна», что ли...
Авторы, кажется, и сами понимали, что выходит хоть и профессионально, но слишком ровненько, без веселья «Мафии» или волшебства оригинальной Hidden & Dangerous... Но, вместо того чтобы сблизить сиквел с первой частью, они насильственно случили его с коммерческим суперхитом про бандитов. Два, помнится, раза у нас отбирают трех друзей и тактическое окно, суют в руки автомат инженера Томпсона с тремя обоймами и отправляют на охоту в недра подземного арктического комплекса или высокогорное фашистское логово, где мы, выпучив глаза и высунув язык от усердия, стрижем гадов в униформе и лабораторных халатах направо и налево, змеимся под столами, жмемся спиной к стене, прикрываемся сдающимися в плен... Ганфайтинг в Illusion Softworks делают один из лучших в мире, спору нет, но не из той это оперы. Было бы из той — не отрезали б тактический интерфейс... Вы бы хоть о несчастных стратегах подумали, которые только пошагово по фашистским лежбищам и могут пробираться, а? Другой вид аркадных вставок — диверсионные заплывы в ластах и аквалангах, даже подводный транспорт предоставляют. Барахтаемся, лепим мины, как в «Джеймсе Бонде»... А смысл?
И почему так мало уникальных затяжных перестрелок, фирменной черты Hidden & Dangerous — единственной игры, где решающим фактором в битве стенка на стенку оказывалось количество боеприпасов?! Есть роскошная перестрелка на айсберге, когда воюющие стороны около получаса, сменяя винтовки, производят снайперскую артподготовку, а потом, швырнув пустые «стволы» на лед, бросаются друг на друга, на бегу срывая с мертвых тел «шмайсеры» и спотыкаясь о трупы собак... Вот из такого, мне кажется, и должна состоять игра. И еще: осады получились жидковатыми. Даже тогда, когда держишь гору против всей японской армии, максимум, что выдает нам хваленая атака «банзай», — полувзвод, легко испепеляемый одной очередью из пулемета. А помните тот бой на поляне из первой части, когда мы ждали бомбардировщик, а их ползло несколько десятков?



Hidden & Dangerous 2 во всем великолепии. Лучшая карта, лучшая миссия, лучшая графика. Нормандия нас никогда не подводила.



Очень медленное и противное занятие. Помочь беде может только музыка Джона Барри. Зато — совсем как настоящие диверсанты.



Расстрел трусливо улепетывающих немцев в спину как-то не очень соответствует моей идее Великого Финала. Или, если на то пошло, итальянцев. Или японцев... У HD2 большая актерская труппа.

Жажда

А еще очень возмущает незаметная вооруженным глазом разница между высочайшим и ничтожнейшим уровнем сложности... М-м, знаете что? Возьмите все мои слова и забейте их мне обратно в глотку. Hidden & Dangerous 2 — потрясающий тактический ШУТЕР. Пусть он слабо сопоставим с собственным бескомпромиссным предшественником, пусть здесь хватает посторонних элементов, за такой pathfinding (следопытство?) и дружественный ИИ (обожающий бесследно растворятся в лесах) надо расстреливать, а камера проницает все, что только можно...
Игра все равно очень хороша и в «обычном», и в тактическом режиме. Пройти ее — раз плюнуть, но потом-то и начнется самое интересное. Миссии разложены на лабораторном столе, каждую можно препарировать в режиме Carnage (он же «массакр»), поискать различные подходы и решения (их всегда несколько), осуществить сначала на медленном тактическом огне, а потом непосредственно, короткими перебежками по улицам разбомбленного городка в Нормандии, или глядя на приближающиеся танки с глиняной стены оазиса, или с волной пехотной атаки в тропических джунглях, или по высокой чешской траве...
Никто сейчас не делает настолько качественного, продуманного до мельчайших деталей экшена, когда напарники — живые существа, врага ненавидишь и убиваешь во всяком виде, особенно с поднятыми руками. Никто. И только смутное осознание того, насколько лучше могла бы быть эта игра, если бы не таинственные, неизвестные нам причины и дурное расположение звезд, лишает конкретно меня рассудка.



Gorky Zero: Beyond Honor («Горький Зеро: Фабрика рабов»)

Metal Gear Solid для бедных.

Stealth-непотребщина

Invidia



интерес 2,6

- сложность средняя
- графика 3,7
- сюжет 2
- музыка 3,7
- звук 3,5
- управление 2,5

www.metropolis-software.com/GZero.html
разработчик: Metropolis Software (www.metropolis-software.com)
издатель: JoWooD Productions (www.jowood.com)
издатель в России: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium 4 1200+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт) DirectX 8.1, 4x CD-ROM, 500 Мбайт на жестком диске.

Как хорек

«Горький Зеро: Фабрика рабов» очень напоминает телемусор, идущий на самых низкорейтинговых каналах с двух до четырех: «Пауэр Рейнджерс, или Могучие рейнджеры», «Не родись красивой» (18-я серия), «Кодовое имя: Соседские ребята» и даже «Регби. Кубок мира. Намибия — Румыния». Одних названий вполне достаточно, чтобы не воспринимать весь этот балаган всерьез.

Михаил Бескакотов

«Горький-17» был плохо сделанной однобокой игрой, которой тем не менее не стыдно было уделить пару часов. В Metropolis Software решили не останавливаться на достигнутом, и все попытки поиграть в приквел (а перед нами именно он) заканчиваются яростным насилием над клавишей «quickload» и протяжным «За что-о-о?..». Отступив от изначальной пошаговой концепции, разработчики принялись утрамбовывать в свое детище всякие новомодные штуки, подсмотренные в обеих частях Metal Gear Solid и даже Splinter Cell, и в итоге благополучно пошли ко дну под грузом собственной креативной смелости.

По пузе — раз

Чтобы узнать о «Фабрике» все, что требуется, связываться с самой игрой совсем не обязательно. Мануал и обучающие миссии весьма красноречивы, чтобы всяк желающий оценил размах польско-советской дружбы. «ДРОБОВИК — Мощное оружие, позволяющее убивать врагов с одного выстрела в область живота. Точность выше, чем у пистолета. Обойма — 5 патронов». Уже улыбаетесь? «Модернизация текста на русский с польского — Компания «Azza Games». Улыбаетесь все шире и шире? «Смерть Трафимова ввела зомби в апатию. Они отказывались есть и пить, медицинская помощь не производила никакого эффекта». Да-да. А главного героя зовут Николай Саливан. Улыбайтесь на здоровье.
Теперь, когда мы овладели сюжетом, самое время разобраться, что с этим подар-

ком судьбы делать дальше. Запускаем тренировку. Камера — top-down, но висит слишком близко к темечку героя, чтобы игрок мог получить целостную тактическую картину. Некоторое время ходим-бродим с видом сверху, пытаясь свыкнуться с невозможностью обозреть



Перед тем как выстрелить из-за угла, Саливан постоянно делает какую-то особенно полезную для тазобедренного сустава растяжку. Маневр занимает непростительно много времени, и прервать его нельзя, но Николай не отказывает себе в удовольствии даже тогда, когда вокруг сгущаются тучи...

происходящее далее чем в десяти метрах от собственного носа. Затем «пробелом» спускаем камеру из-под потолка и вешаем ее на плечи близорукого Колюни. Делать так придется всякий раз, когда соберетесь выйти из-за угла или же просто пострелять. Более неудобный способ контролировать игровую ситуацию придумать сложно, однако в случае «Фабрики» выбор продиктован объективной необходимостью: надо же чем-то занять засыпающего между «быстрыми загрузками» игрока.

Пока вы недоумеваете, строгая тьюториальная женщина в правом верхнем углу экрана обучит вас несложным маневрам и покажет пару невыразительных трюков, при помощи которых предстоит пройти всю игру. Выстрел из-за угла и установка отвлекающей врага «пищалки» — это все, на что способен специальный агент в вязаной тюбетейке. «Сделай это тихо, как хорек», — добавляет радиоженщина нравоучительным тоном после каждого ЦУ. Стоящий в смешной раскоряке в пяти сантиметрах от голографического противника Саливан строит удивленное лицо в сторону работающей через раз системы прицеливания и... снова промахивается. А ведь, казалось бы, хорек хорьком...

Главное — маневры

А что же сама игра? Вступительный ролик, повествующий о напичканном живыми трупами и сумасшедшими учеными секретном НИИ, побуждает вовсе не к шпионским подвигам, а к какому-то ленивому, но очень устойчивому раздражению. Геймплей представляет собой робкие перебежки между темными углами, разбавленные воем охранной сигнализации.

Здесь мы сталкиваемся с единственной свежей находкой, реализованной, впрочем, как попало. Радиус распространяемого героем звука отображается на радаре. Скорость бега предписывается регулировать мышеколесиком (Фишер, спасибо, что ты есть), но делать это приходится очень редко: перед отправкой на задание нашего Колюню подковали чугунными гирями, и теперь он топает со звуком



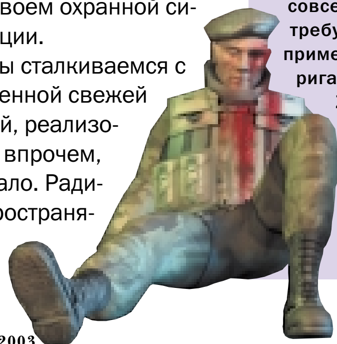
Что нужно делать, если вас застукал вооруженный бананом... простите, электрошокером человек? Правильный ответ: встать у ближайшей стены и заняться спортивным бегом на месте.

шагающего экскаватора ЭШ-11/70. То бишь совсем не «как хорек». Враги сбегаются посмотреть на злополучного шпиона со всех концов уровня. Облепят и поливают плотным огнем, не забывая подбадривать друг друга дежурными пошлостями вроде «Тревога!» и «Держи гада!». При этом они совершенно равнодушны к оглушительным звукам выстрелов из Колиной берданки. Привереды!

Уровни построены по известному принципу «от двери до кнопки», и, чтобы хоть как-то разбавить эту пустопорожнюю беготню, герою то и дело подсовывают вентиляционные шахты и в меру открытые пространства, заставляя вас вспомнить дополнительную пару ласковых в адрес непутевой игровой камеры. А еще могут выкатить ролик-на-движке, напустить газу, забрать все оружие и отправить в путешествие по темным коридорам с одним лишь электрошокером. Но вот беда: вместо адреналинового прихода подобные гейм-дизайнерские манипуляции заставляют игрока лишь пуще прежнего жать — вы угадали — на «quickload» и вообще плохо влияют на нервную систему. А ведь здоровье надо беречь смолоду.

Спасибо!

Продолжим аналогию с послеобеденным телевизионным контентом. Чтобы забить дыры в эфирной сетке от «прайма» до «прайма», черноземные каналы покупают на Западе вот уж двадцать лет как протухшую, третьесортную, уцененную продукцию, задача-максимум которой — отбить рекламой потраченные на нее деньги. Это я к тому, что мы должны поблагодарить «Руссобит-М» за то, что между миссиями «Фабрики рабов» нет рекламы красивых и удобных надувных матрасов всего лишь по $199,99.



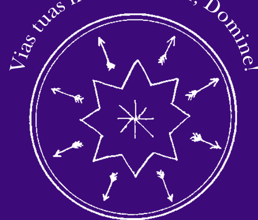
Разработчики об игре

«Работа над сюжетом игры сродни написанию киносценария. Она совсем не похожа на то, чем я занимался раньше. От сюжета требуется, чтобы уже в начале была понятна основная цель, примерно известны дальнейшие действия, но сохранилась интрига... Это задание — словно экзамен для писателя. Gorky Zero — моя первая работа в таком жанре, поэтому многому пришлось научиться, многое узнать. Я решил создать хорошую последовательную историю, которая ни в чем не уступала бы лучшим игросюжетам. И, кажется, у меня это получилось», — сообщает нам шокирующие подробности Рафал Земкевич (Rafal A. Ziemkiewicz), сценарист игры, видный, между прочим, польский... фантаст.



Чрезвычайно неиграбельный квест с любопытной сюжетной предпосылкой, неиспользованной авторами. Если кто-нибудь по своей воле вытерпит эту абсурдную и затянутую сверх всякой меры штуковину — дайте мне знать.

Квест



интерес 2,0

сложность	средняя
графика	2,8
сюжет	2,5
музыка	2,9
звук	2,6
управление	2,1

www.journey-earth.com
разработчик: Frogwares (www.frogwares.com)
издатель: Viva Media (www.viva-media.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500, 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), SVGA-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1, CD-ROM, 660 Мбайт на жестком диске.

Слишком длинное путешествие

Больше всего Journey to the Center of the Earth напоминает неудачный фантастико-приключенческий роман скверного, давным-давно скончавшегося в муках автора. Стартующая с неплохой искры вещь жадно вгрызается в недра планеты, но там не знает, куда себя деть, и начинает каннибализировать другие книжки, отчаянно не желая заканчиваться. Маша Ариманова

Честное слово — даже Жюль Верн иногда писал лучше. Багаж впечатлений от квеста Frogwares (ну что же вы, киевляне?) очень хорошо укладывается в единственное слово: тягомотина. Да, разработчики посмотрели кучу квестов, но — именно посмотрели. Они переняли из «Сибири», The Longest Journey и даже Grim Fandango лишь стилистическую накипь, оставив без внимания все самое важное, что и заставляет игры Бенуа Сокаля или Тима Шефера тикать, шуршать шестеренками, все то, что приковывает наше внимание к одиссее героя или героини, весь механизм «дорожной адвенчуры».
Ну какой интерес отмахивать по прямой на фоне блеклых, без души нарисованных гигантских грибов, не встречая на пути ни одного персонажа, способного на большее, нежели вежливое приветствие или столь же вежливый отказ, под одинаково голубеньким небом к очередной переусложненной, но на расстоянии двух мышиных кликов снабженной тщательно затуманенной (чувствуешь, как девелоперы, сочиняя, надувались от гордости) подсказочкой головоломки? Да, вы еще не в курсе, что на последнем рубеже героиню развернут и, в акте небывалого квестового цинизма, посоветуют топать чуть ли не половину дороги к началу. ЗАХОТЕЛОСЬ ВСТАТЬ И ВЫСКОЧИТЬ ИЗ ЗАЛА. Господа квестовые разработчики, на будущее: пожалуйста, никогда, ни при каких обстоятельствах не заставляйте своих героев, когда все уже ясно, злодеи выявлены и даже выдана

альтернативная концовка, под видом Великого Финала поэтапно проходить квест задом наперед!!!

Динотопия

И как все бедно! Если так трагически не хватало ресурсов, то, может быть, не стоило рисовать сумасшедшее количество не несущих смысловой нагрузки локаций? А потом еще и заставлять Ариану утюжить каждую по десять-пятнадцать раз? О-о, этот любимый трюк разработчиков — «вспомнить» про много-много локаций назад повешенные на стену меха или сложенные в корзинку динозаврьи яйца... О такой роскоши, как двойной клик для «срезания» картинки или быстрое перемещение по карте, не мечтайте. Трусцой. При этом ракурсы на джоггинг, похоже, избирались при помощи генератора случайных чисел, вне зависимости от проложенных тропинок ключевые точки к этим тропинкам тоже расставлены произвольно, поэтому кликать проще всего с закрытыми глазами, а вдобавок ко всему сама Ариана вписана в статичные задники прямо-таки запредельно отвратительно. Барышня бестолково шаркает ногами, вращается как веретено, при каждом клике ей хочется идти во все четыре стороны одновременно. Что самое страшное — иногда у нее получается.

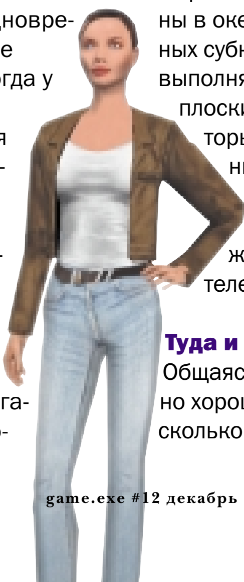
Можно было хотя бы глазеть на достопримечательности, но достопримечательностей здесь ровным счетом четыре штуки: медленный, гипнотически повергающий в сон водопад, чахлый тираннозавр, вялый трицератопс и прокомпсогнатус, жизнерадостно скачущий вслед за нашей репортершей на протяжении целой картинки.



Как можно, используя такое огромное количество цветов и оттенков, остаться со столь невыразительными джунглями?! Даже в «Кирандии» лесмассивы смотрелись более убедительно.



Как ни старается лаборатория выглядеть зловеще, удается ей это плохо. Впрочем, после того как вы застрянете пару раз между столами, при упоминании этой локации вас начнет трясти, как при ударе электрическим током. Хорошая работа.



Frogwares удалась одна-другая, интересная лишь самым узким специалистам (нельзя, наверное, придумать добрую сотню задачек и не остаться с одной или двумя удачными) квестовая находка — скажем, штука со шлюзом, фиксирующим количество посетителей, или пазл со взвешиванием шариков, — но они затеряны в океане посредственных субквестов, которые мы выполняем для ленивых плоских персонажей, которые сами не способны не то что вычислительную машину откалибровать — даже пройти два шага и телеграмму отправить...

Туда и обратно

Общаясь с Journey, особенно хорошо понимаешь, насколько гениален Сокаль. Общение по затухающей сотовой связи с реальным миром в «Сибири» оттеняло сказочность и мечтательную туманность происходящего. В «Путешествии к центру Земли» односторонний линк по лэптопу только подчеркивает грубую картонность всех этих подземных городов, алмазных копей и деревенек медитирующих гигантов. Честное слово, мне было интереснее читать спам на лэптопе и гадать, начнется или не начнется война с Кореей, чем раскрывать детали банальнейшего заговора в сердцевине мира. Кстати, у «Путешествия» был один шанс спасти всё гениальным сюжетным ходом, вывести интригу на принципиально новый уровень... Для этого надо было, чтобы мировая война на поверхности всего-навсего НАЧАЛАСЬ.

Да и лэптоп все-таки не сотовый. Трудно почувствовать себя затерянной в сказке, унесенной призраками, когда в компьютере есть и сканер, и энциклопедия, и сводки последних новостей, и готовые расчеты для настройки всей встречной архаичной супертехники, от перископа до уловителя электричества из воздуха...

Играть нельзя. Зато можно заблудиться в однокомнатной хижине (настолько хитроумно расположены камеры и точки выхода), насмерть застрять между лабораторными столами (это не лаборатория, а лабиринт смерти), утратить с Арианой связь, точно с подводной лодкой, или невзначай забрести за теоретически непроницаемое силовое поле (позорище). Самое крупное преступление против человечества, конечно же, — тайна летающего острова. Вам, естественно, как и мне, с детства известны диаграммы, которыми исследователи океана обозначают различные издаваемые китами звуки? А для составления элементарной сравнительной таблицы сигналов придется несколько часов метаться между тотемами, закрывая листьями звуковые отверстия и дергая за язык каменную морду... Именно так в представлении квестера средней руки и выглядит преисподняя. Ручаюсь — человек, который проектировал эту головоломку, в жизни не рыдал на каменном пороге виртуальной двери. ◘



Max Payne 2: The Fall of Max Payne

«Триумфальное возвращение» — не совсем точно, но это первое, что приходит в голову.

Шутер от третьего лица





интерес 4.9

- сложность средняя
- графика 4,8
- сюжет 4,6
- музыка 5
- звук 5
- управление 4,5

www.maxpayne2.com
разработчики: Remedy Entertainment (www.remedy.fi), Rockstar Games (www.rockstargames.com)
издатель: Take-Two Interactive Software (www.take2games.com)

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1700+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), DirectX 9.0+, 4x CD-ROM, 1,7 Гбайт на жестком диске.

Анамнез

«Есть состояние, противоположное дежа-вю. Оно называется «жаме-вю». Это когда ты постоянно встречаешься с одними и теми же людьми или приходишь в одно и то же место, из раза в раз, но каждый раз для тебя — как первый. Все — незнакомцы. Всё — незнакомо».* Джим Бравура

Амфетамины — психостимуляторы, наиболее близкие синтетические аналоги кокаина. Чистые амфетамины представляют собой белые или слегка кремовые мелкокристаллические порошки, растворимые в воде. Амфетамины способны вызвать необычный душевный подъем, стремление к деятельности, устранить чувство усталости, создать ощущение неутомимости, бодрости, необычной ясности ума и легкости движений, быстрой сообразительности, уверенности в своих силах и способностях и даже бесстрашия. Действие амфетаминов сопровождается приподнятым настроением. В очень малых дозах амфетамины применяются в США для лечения сексуальных расстройств. Несомненным действием метамфетамина является резкое усиление полового влечения и сексуальной потенции. При применении повышенных доз метамфетамина снимаются все сдерживающие социальные тормоза, на первое место выходит обнаженная сексуальность.

Film noir

Прежде всего необходимо согласиться с тем, что никакого нуара нет. Ценность этого термина, как и любого ярлыка, минимальна. С течением времени его стали понимать настолько широко, что выражение утратило всякий смысл. К нуару относили «Дурную славу» и «Завороженного», «Потерянный уикенд» и «Бульвар Сансет», «Ки Ларго» и «Одолеть дьявола», «Гражданина Кейна» и «Великолепных Эмберсонов», «Гильду» и «Двойную жизнь», «Третьего человека» и «Женщину в окне», «Винтовую лестницу» и «Иметь и не иметь», «Газовый свет» и «Касабланку», «Маску Димитриоса» и «В уединенном месте», «Милдред Пирс» и «Темные воды», «Вторжение похитителей тел» и «Письмо незнакомки», раннего американского Сирка, Вэла Льютона, Джона Фарроу и бог знает что еще. Достаточно сопоставить перечисленные

* Chuck Palahniuk, Choke.

фильмы, чтобы понять очевидное: любой ярлык, объединяющий их в некое гипотетическое общее направление, абсурден и никому не нужен. А значит, неплохо было бы договориться об определениях.
Французские критики, вводя в обиход этот термин, имели в виду прежде всего низкобюджетные «бэшки» студий poverty row, снятые на натуре по ночам при минимальном освещении и тем буквально оправдывавшие такое название. Это та группа фильмов, для которой подобное обобщение, пожалуй, и вправду имеет смысл. Впрочем, надо отдавать себе отчет в том, что при всех достоинствах и прелестях лучших из этих фильмов, таких, как Detour или The Big Combo, они все же простоваты (simple-minded), чтобы претендовать на присутствие в списках шедевров.
Затем появились картины Дассена, Беккера, Соте и Мельвиля, опиравшиеся во многом на те самые «бэшки», и по аналогии с ними определение «film noir» (которое теперь приобрело метафорический смысл) стали распространять уже на американский киномейнстрим, отличающийся циничным взглядом на мир, ущербными, обреченными героями и общей траурной атмосферой. Но при таком подходе, разумеется, объективный и буквальный критерий отбора исчез, в результате чего только у ленивого режиссера не нашлось за душой хотя бы одного нуара (или, говоря точнее, псевдонуара). Кстати, в поддержку первоначальной технической узости этого термина косвенно говорит то, что в двух известных историях кино — Артура Найта 1957-го года и Торольда Диккинсона 1971-го — о film noir нет ни единого слова.

Абсолютное пространство и абсолютное время в ньютоновской физике

<...>
Понятие пространства-времени в ньютоновской физике тесно связано с чувственным восприятием того и другого. В ньютоновской физике интерпретация пространственных координат некоторого тела предполагала наличие жесткого тела отсчета, которое обычно и задает систему отсчета. Основным свойством этого тела было то, что оно не испытывало никаких изменений. Кроме того, необходимо было также полагать, что тело находится в состоянии определенного движения, то есть задает инерциальную систему отсчета. Для определения времени между двумя событиями необходимо иметь детерминированный периодически повторяющийся процесс (который в быту называют часами). Часы, прикрепленные к выбранному телу отсчета, задают локальное время относительно этой системы отсчета.
<...>
Основной постулат ньютоновской механики заключается в том, что возможно определение единого времени для всего пространства, а значит, и определение расстояний и движения тел относительно системы координат. А. Эйнштейн в статье «Механика Ньютона и ее влияние на формирование теоретической физики» писал: «Основные принципы Ньютона были с логической точки зрения столь удовлетворительными, что импульс к их обновлению мог возникнуть только под влиянием опыта...» И далее: «Хотя всюду заметно стремление Ньютона представить свою систему как необходимо вытекающую из опыта и вводить как можно меньше понятий, не связанных непосредственно с опытом, он тем не менее вводит понятие «абсолютного пространства и абсолютного времени»... Именно в этом пункте Ньютон особенно последователен... Ньютон понимал, что его законы могут иметь смысл только если пространство обладает физической реальностью в той же мере, как материальные точки и расстояния между ними».





На торце донной части гильзы наносится штампованием маркировка, содержащая условный номер предприятия-изготовителя и год изготовления (две последние цифры года).

Motion Blur, термин, который пришел из фотографии, относится к эффекту «смазывания», имеющему место тогда, когда объекты перемещаются на значительные расстояния, в то время как шторка фотоаппарата открыта. В действительности же объект «растирается» вдоль снимка во время экспозиции, создавая ощущение размазанности.

Ingram M10 и M11

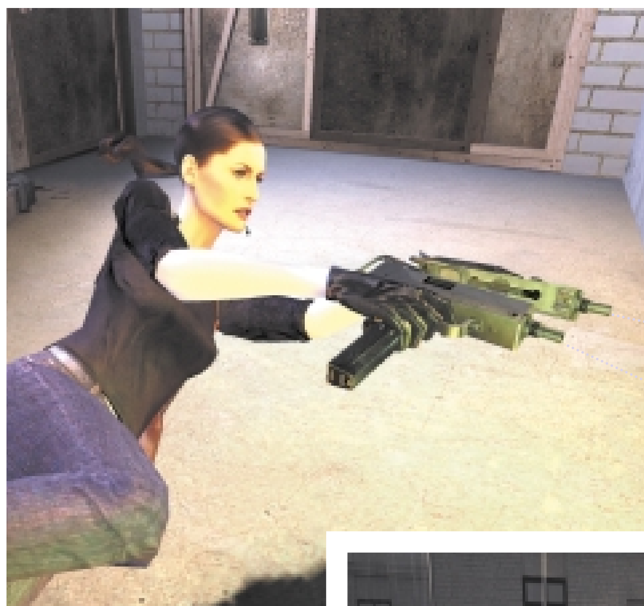
Пистолеты-пулеметы Ingram M10 и M11, предназначенные для вооружения полиции и армии, разработаны Гордоном Б. Ингрэмом (Gordon B. Ingram) в начале 70-х годов прошлого века. Серийно Ingram M10 выпускается с начала 70-х гг., Ingram M11 был запущен в серийное производство позже. Корпорация MAC (Military Armament Corp.), основанная Гордоном Б. Ингрэмом в 1970 году, выпускала их под названием MAC M10 и MAC M11 соответственно, но в 1976 году компания обанкротилась, лицензию на производство выкупила компания RPB Industries. В 1977 году RPB Industries запускает M10 и M11 в производство, но в 1983 году прекращает его из-за проблем с BATF (комиссия по надзору за оружием). В 1983 году бывший руководитель RPB Industries Уэйн Дэниэльс (Wayne Daniels) организовывает компанию SWD Incorporated (Sylvia and Wayne Daniels Incorporated) и начинает производство Ingram M10 и M11 под названием SWD M10/9 и SWD M11/9 соответственно. Также Ingram

На женщин метамфетамин оказывает более сильное сексуальное воздействие — вызывает повышение либидо, обостренную чувствительность, активность, неутомимость и стремление к многократным оргазмам.

M10 и Ingram M11 выпускали еще несколько заводов и фирм, всего около семи. Автоматика работает за счет свободного затвора. Затвор набегающего на ствол типа. Канал ствола при выстреле запирается подпружиненным затвором. Ударно-спусковой механизм позволяет ведение автоматического и одиночного огня. Переводчик огня расположен с левой стороны оружия, над проемом спусковой скобы. Рукоятка взведения затвора, находящаяся сверху ствольной коробки, является также предохранителем. Для постановки оружия на предохранитель нужно повернуть рукоятку взведения затвора вокруг продольной оси. При этом рукоятка перекрывает линию прицеливания, сигнализируя о включенном предохранителе. На стволе имеется резьба для крепления быстросъемного глушителя. Модель 11 отличается от модели 10 только применяемым патроном. Плечевой упор выполнен из толстой проволоки и вдвигается в ствольную коробку. Прицел диоптрический, не регулируемый.

Насколько популярна в США водка?

Продажи водки составляют примерно четверть всех продаж крепких алкогольных напитков в США. Фактически водка стала самым популярным крепким алкогольным напитком в Соединенных Штатах.
Благодаря своему нейтральному вкусу водка применяется для приготовления множества коктейлей,



вроде «Бурав» (Gimlet), «Черный русский» (Black Russian) и «Кровавая Мэри» (Bloody Mary). Первый популярный водочный коктейль назывался «Московский мул» (Moscow Mule) и представлял собой смесь водки и имбирного пива. Впервые продажи водки в США начались в 1934 году, однако популярность этого напитка начала расти лишь в начале 1960-х годов, когда на экраны вышел фильм «Доктор Но» (Dr. No), в котором Джеймс Бонд употреблял коктейль «водка-мартини».

Пожарная безопасность

Инструкции о мерах пожарной безопасности должны разрабатываться на основе правил пожарной безопасности, нормативно-технических, нормативных и других документов, содержащих требования пожарной безопасности, исходя из специфики пожарной опасности зданий, сооружений, технологических процессов, технологического и производственного оборудования.
В инструкциях о мерах пожарной безопасности необходимо отражать следующие вопросы: порядок содержания территории, зданий и помещений, в том числе эвакуационных путей; мероприятия по обеспечению пожарной безопасности при проведении технологических процессов, эксплуатации оборудования, производстве пожароопасных работ; порядок и нормы хранения и транспортировки взрыво- и пожароопасных веществ и пожароопасных веществ и материалов; места курения, применения открытого огня и проведения огневых работ; порядок сбора, хранения и удаления горючих веществ и материалов, содержания и хранения спецодежды; предельные показания контрольно-измерительных приборов (манометры, термометры и др.), отклонения от которых могут вызвать пожар или взрыв; <...>

Мона Сакс

Как установили ученые, мозг способен вырабатывать амфетамины в малых количествах. Поэтому учащенное дыхание и затуманенный влюбленный взгляд, с точки зрения биохимии, — не что иное, как состояние наркотического опьянения вследствие воздействия амфетаминов на нервные центры в коре головного мозга. При их переизбытке наступает столь сильное опьянение, что нарушается нормальное функционирование мозга — вспыхивает «безумная любовь». Чувство влюбленности также сопровождается повышением уровня адреналина в крови, что приводит организм в состояние радостной активности, обостряя все чувства и вызывая ощущение общего подъема. Вместе с ним действуют и эндорфины, которые активизируют иммунную систему, — вот почему проходит простуда и повышается общая устойчивость организма к болезням.



«Пятый... нет, шестой, звук чего-то тяжелого, словно падающего в лужу... за одну секунду... все произошло так быстро, что взор затянуло бурой пеленой... что было дальше, я не помню...»

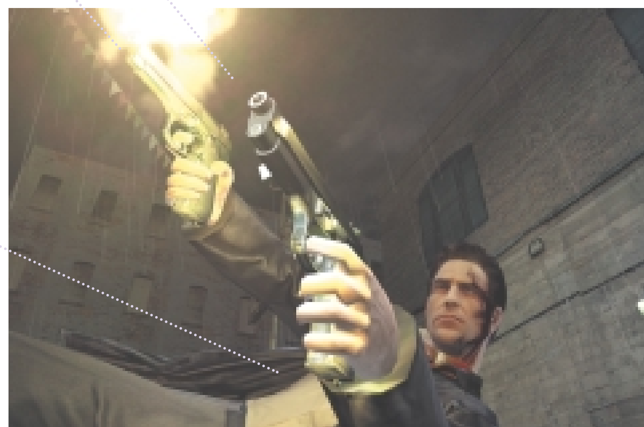
Шизофрения шизоаффективная
Форма приступообразно-прогредиентной (шубообразной) Ш. Характерны острые галлюцинаторные, параноидные, галлюцинаторно-параноидные и парафренные приступы, в клинике которых значительное место занимают аффективные расстройства. Для приступов, помимо остроты протекания, типичны полиморфность и вариабельность психопатологической симптоматики. Эта форма ближе к рекуррентной, чем к непрерывнотекущей Ш. Аффективные расстройства протекают в форме маниоформных состояний и депрессий, сочетаются с несистематизированным бредом, остро развивающимися явлениями психического автоматизма. Уже к периоду манифестации психоза больные обнаруживают явные изменения личности, что рассматривается как свидетельство перехода амбулаторного течения в манифестное, шизоаффективное [Наджаров Р.А., Смулевич А.Б., 1983]. Иногда течение заболевания ограничивается одним приступом, однако в большинстве случаев приступы повторяются, своими проявлениями они сходны с предыдущими (тип клише).



«Ожог дыхательных путей, ожоги с травмой и переломом, ожог поверхностный более 75%, глубокий ожог кистей, стоп, лица...»

Шизофрения шубообразная
Характеризуется течением в виде приступов (шубов), включающих в себя выраженные аффективные компоненты. В рамках Ш.п.-п. в соответствии с характером и темпом прогредиентности различают формы: злокачественную; прогредиентную; шизоаффективную; малопрогредиентную (вялотекущую). Ш.п.-п. занимает как бы промежуточное положение между непрерывной и рекуррентной. Прогредиентность в значительной мере определяется качеством ремиссий. Клиническая картина приступов определяется аффективно-бредовой, аффективно-галлюцинаторной, аффективно-кататонической, кататоно-онейроидной симптоматикой. Глубина шизофренического дефекта прогрессирует (в большей или меньшей степени) от приступа к приступу. Син.: Ш. перемежающе-поступательная, Ш. шубообразная.

Боевая концепция одновременной стрельбы из двух видов оружия (по одному в каждой руке) появилась в семидесятых годах девятнадцатого столетия. Она стала результатом изобретения пяти-шестизарядных самовзводных револьверов системы «Смит и Вессон», предназначенных для вооружения оперативного состава полиции, жандармерии и прочих спецслужб того времени.

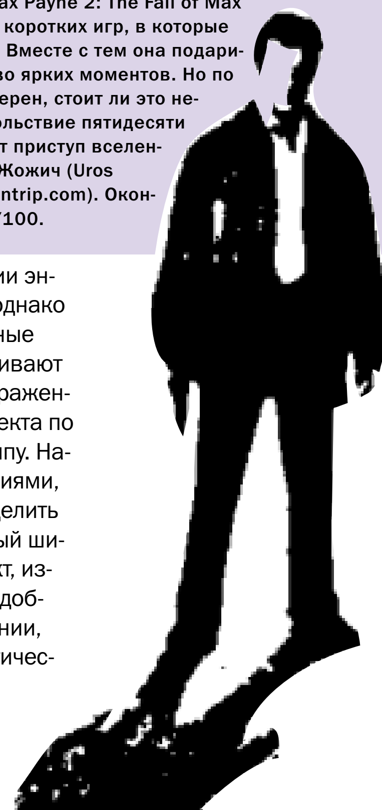


Шизофрения психопатоподобная
Вариант течения Ш. малопрогредиентной. Иногда психопатоподобные изменения наступают после первого (и единственного) шуба приступообразно-прогредиентной Ш. Псевдопсихопатическая симптоматика отличается достаточно широким диапазоном — шизоидная, истерическая, гипопараноическая, гипертимная и др. Сочетание ее с диссоциативными расстройствами подчас носит парадоксальный характер [Смулевич А.Б., 1987]. Возникает она чаще всего при относительно мягком, благоприятном течении эндогенного процесса, однако несмотря на это больные обязательно обнаруживают признаки нерезко выраженного личностного дефекта по шизофреническому типу. Наряду с такими состояниями, которые можно определить как психопатоподобный шизофренический дефект, известны и психопатоподобные дебюты шизофрении, когда псевдопсихопатические клинические проявления опережают выявление процессуальной симптоматики [Лившиц С.М., 1976]. Эти состояния характеризуются особенной криминогенностью. Син: постпроцессуальная психопатия [Гиляровский В.Л., 1935]; постшизофренная психопатия [Сухарева Г.Е., Коган Э.И., 1935]; постпроцессуальная психопатизация личности [Мелехов Д.Е., 1963].

Амфетамины...
...чаще всего заканчивают свое действие внезапно. Эмоциональный подъем через несколько часов резко сменяется изнеможением, чувством усталости, раздражительности. Действие метамфетамина проходит медленно и почти незаметно: после короткого двух-трехчасового отдыха работоспособность и самочувствие остаются высокими. Частое употребление амфетаминов без перерывов вызывает истощение нервной системы и быстрый рост толерантности.

Мнение об игре

«Должен сказать, что Max Payne 2: The Fall of Max Payne — одна из самых коротких игр, в которые мне доводилось играть. Вместе с тем она подарила несметное количество ярких моментов. Но по правде сказать, я не уверен, стоит ли это непродолжительное удовольствие пятидесяти баксов...» — симулирует приступ вселенской скаредности Урос Жожич (Uros «2Lions» Jojic, www.actiontrip.com). Окончательный диагноз: 82/100.



1 2 4

Robin Hood: Defender of the Crown

Малоудачный и бесхарактерный ремейк классической игры.

Action/strategy

Mutatur in horas



интерес 3.0

сложность средняя
графика 3,5
сюжет 4
музыка 4,4
звук 4
управление 3,5

www.cinemaware.com/robinhood_main.asp
разработчик: Cinemaware (www.cinemaware.com)
издатель: Capcom (www.capcom.com)
издатель в России: «Акелла» (www.akella.ru)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium 4 1400), 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0+, CD-ROM, 900 Мбайт на жестком диске.

Возращение блудного мракобеса

Картина маслом: запредельно пенсионного возраста человечище, улыбаясь в три фарфоровых зуба, выползает из летаргического сна. Навстречу ему радостно бегут Самые Преданные Поклонники. На заднем плане дружно крутят пальцем у виска Все Остальные.

Александр Металлургический

Очнувшаяся от четырнадцатилетней комы Cinemaware, словно отставной капрал-аутист, рвется в бой на дряхленьком «тетрархе», в то время как ему противостоят «абрамсы» с лазерным наведением и электронной начинкой. Вместо того чтобы вдумчиво ознакомиться с достижениями НТР за последнее десятилетие и сделать соответствующие выводы, боевая старушка натужно дышит на доисторический резиновый штемпель, залитый чернилами, и размашисто ставит хорошо знакомый оттиск на новой дорогой бумаге. Получайте и наслаждайтесь, если сможете: Robin Hood: Defender of the Crown, 3D-реанимированная версия легендарного Defender of the Crown 1989 г.в., выполненная в точном соответствии с оригиналом, случайно сохранившимся в музее восковых игр. Ура? Только не сегодня. Вылейте сбитень, загасите шутихи, выгоните из квартиры набежавших гостей. Праздник отменяется. Честная и оттого противная наука статистика красноречиво сообщает нам, что количество удачных перепевов классических игромотивов во все времена стремилось к нулю. На наших страницах — очередная жертва статистики.

Люди в трико

Robin Hood — многожанровый сплав, лишь условно именуемый нейтральным action/strategy. На самом деле перед нами не цельный многоуровневый проект, а сборная солянка, состоящая из разномастных мини-игр, ловко сцепленных в видимость единого-неделимого: «Робин, поди сюда, настреляй стражников», «Робин, поди туда, наворуй денег», «Робин, поглумись над шерифом Ноттингемским» и прочие грабительские развлечения в ассортименте, вплоть до «Робин, подчини себе всю Великобританию, а затем подари ее этому карлику, этому неудачнику Ричарду Львиное Сердце».

ценности сложносочиненные диалоги, не несущие случайному наблюдателю ничего, кроме здорового и крепкого сна. Приготовьте подушку, дорогой читатель. Вкупе с интерфейсом, доставшимся от пращуров, картина получается и вовсе безрадостная: зачастую, увязая в лишних кликах и мышедвижениях, вы будете



бороться не с ИИ-противниками, а с собственно игрой, пытаясь приноровиться к чудному управлению и тотальной нехватке большинства ставших уже стандартными опций, облегчающих жизнь стратегу в любой другой КИ. Достаточно сказать, что контекстные меню отсутствуют напрочь, а точные параметры подотчетных армий можно узнать, лишь продравшись через стопку неудобоваримых меню. Истинно говорю: подобные издевательства сможет вынести только древний аксакал, который еще помнит, что такое ОЗУ на 64 килобайта, и не разражается хриплыми ругательствами при виде EGA-палитры. Развращенное инновациями юное поколение подобных палеонтологических изысков не оценит.

Зажигание

Но. Несмотря на моральную старость и всеобщую разруху, игра вполне способна высечь искры дикого азарта из ваших глаз. Наберите в грудь побольше воздуха и скажите: замки. Местные осады — как бальзам на истерзанную стратегическими нелепостями душу: возвращают хорошее настроение и заставляют верить в окончательную победу сиволапых



партизан над феодалами. Суть осады проста: для начала выбираем замок поупитаннее и начинаем присматриваться к его аппетитным стенам, прикидывая, какую из них нам наиболее выгодно распатронить на отдельные полигоны. Затем стартует собственно обстрел неприятельских позиций булыжниками и горшками с «греческим огнем». Вторые, как вы догадываетесь, предназначены скорее для демонстрации particle-эффектов, нежели для выжигания супостатов из каменного логова.
Количество веселья неуклонно растет с увеличением числа участвующих в боевой операции катапульт: десяток снарядов, одновременно устремляющихся в сторону ближайшей стены, превращает безмолвного наблюдателя в, простите, безумного спартаковца, вопящего нецензурные речевки и радующегося каждому удачному попаданию. Процесс сопровождается милейшими подробностями: граждане артиллеристы кряхтят, возятся с механизмами и потирают седалища, готовясь дружною толпой ввалиться во внутренний двор осаждаемого замка сквозь свежепробитую брешь в стене. К сожалению, далее следует очередная псевдотактическая потасовка шахматных «васильиванычей», сводящая на нет все положительные эмоции от артиллерийского массакра.

Стрельба по живым мишеням вдвойне веселей, если в ответ на каждую исходящую стрелу получаешь две входящих.

Феодальная раздробленность, вид из кабины Boeing 747. Если верить надписи, сейчас мы пролетаем над провинцией с загадочным названием Middlesex.

Мать мучения

Основным и очень неприятным недостатком местного делопроизводства, доставшимся в наследство от предшественников, является невозможность сосредоточиться на определенном виде деятельности, полностью переложив все не интересующие вас заботы на неутомимые плечи ИИ-советников. Es ist schlecht, genossen. Вы обязаны любить игру целиком и полностью, вплоть до распоследнего байта, иначе ничто не спасет отца английской демократии от позорного проигрыша.
Результаты подобных экзерсисов всегда одинаковы: интересность отдельных деталей находится под большим вопросом и пудовой гирей тянет в мерзко пахнущую трясину всю конструкцию разом. Ошибка Cinemaware заключается в том, что она попыталась выполнить точную кальку с исходной игры и преуспела в этом. Напрасно. За последние 15 лет индустрия КИ повзрослела и зашла слишком далеко, оставив Robin Hood наедине с ее архаическими прелестями. В пестром скопище жанров нет ни одного, способного увлечь всерьез и надолго, — получилось не без приятных моментов, но слишком поверхностно, слишком просто и, к сожалению, слишком консольно. Увы нам всем.

P.S. Самые верные поклонники могут осторожно прибавить 0,5 к рейтингу интересности. 0,5 — не больше, слышите?
P.P.S. Кальку с оригинала, построенную на флэш-технологии, можно посмотреть здесь: www.cinemaware.com/browser/dotc/final.asp.



Секунды пламени

Всем известны законы Medal of Honor. Свежий аддон к ней мы покупаем из-за одного уровня — первого. Этот первый есть сокрушительная атака на органы чувств, может статься, он даже незабываем. Остальные миссии вымучиваем из чувства долга и жадности, после чего жалуемся, что игра слишком коротка.

Фраг Сибирский

Образчик скорее кино-, нежели игрового искусства, Breakthrough проницается навылет со второй попытки первого вечера. Аддоны к MoHAA напоминают репликантов из Blade Runner: цикл их жизни равен трем часам, но редкая свеча догорает столь ярким пламенем.

Шутер от первого лица



интерес **3,5**

- сложность средняя
- графика 3,9
- сюжет 3
- музыка прежняя
- звук 4
- управление 3,9

www.eagames.com/official/moh_alliedassault
разработчик: TKO Software (www.tko-software.com)
издатель: Electronic Arts (www.ea.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.1, 6x CD-ROM.

Дополнительная информация

Для запуска игры требуется Medal of Honor v1.11.

В Spearhead был ночной десант. В первом квартале 2004 года будут Pacific Assault и его Перл-Харбор. В Breakthrough, имеющей счастье разворачиваться на территориях Северной Африки и Италии (то есть смотреть на него следует, сощурившись, против солнца, как на ответ MoHAA бэттлфильдской «Дороге на Рим»), нас швыряют в песчаную бурю. За это вы и заплатили свои кровные денежки... Джип скачет по плохой африканской дороге, вокруг в песчаном дыму творится война, и подтянутый мужчина в темных очках инструктирует нас с пассажирского сиденья, не забывая одновременно подгонять плетущиеся войска и дирижировать трафиком с такой энергией, что мы начинаем опасаться, как бы его не выкинули из джипа, не распластали на дороге и не переехали танком с противоминной катушкой. Все, как обычно, раздражающе эпохально.

В полной осаде

Breakthrough разработан дебютирующей на арене аддонов TKO Software, и акценты в нем несколько смещены. Да, мы приговорены к традиционной термоядерной, если не присматриваться, открывающей секвенции, пустой середине, где нас тщетно пытаются развлечь, переворачивая корабли (с главным героем, сержантом Джоном Бейкером, внутри) и роняя на окрестную природу самолеты разных моделей и спецификаций, но в плане геймплея товар доставляет не начало, а вовсе даже невзрачная с виду концовка. А именно сражение за Монте-Баталья.
Это первый в истории Medal of Honor случай, когда врагов оказывается больше, чем пуль. Крохотный домик





Доблестная итальянская армия вышла в Breakthrough поколоритнее, чем в Road to Rome. Главное достоинство карабиньери — «Беретта» на поясе. Она вполне конкурирует с «Гэрандом» в качестве основной противопехотной единицы.

Нам по-прежнему поручают задания, которые по карману разве что частям тяжелой артиллерии. Сравнять с землей тот или этот лагерь... Повалить двадцать радиовышек...



Да, самое безопасное место — рядом с командирским джипом, в хвосте конвоя. Танк с противоминной катушкой (барабан с цепями) притягивает ракеты, как магнит.

в густом тумане, под проливным дождем, в разноцветном дыму шашек или еще каком камуфляже для древнего, древнего, древнего движка... Казалось бы, кстати, что после патча Джон Бейкер должен поменьше вязнуть в окружающих предметах. Огрехи дизайна или неизлечимая болезнь мотора? Если бы мы задерживались хоть на каком-нибудь отрезке дольше шести минут, могла бы возникнуть проблема. Конечно, с тремя защитниками штурмуют десятки и десятки свирепых фашистов. Пулеметы косят гадов еще в лесу, но нападающих попросту слишком много, нет возможности выделить по девять граммов свинца на каждого. Они врываются в дом, где ты с удобной позиции рядом с аптечкой стреляешь в спины из автомата, пока магазины к «Стэну» не заканчиваются, творчески используешь снайперскую винтовку, но ее боезапас тоже иссякает, а в дверь все еще лезут небритые морды, и ты переходишь на кольт — по семь в обойме, по одному на покойника, и вот наконец, когда в камере последний патрон и ты готов выпустить его в чей-то живот и дорого продать свою жизнь, раскалывая черепа рукояткой, нападающие вдруг берут и... иссякают.

Никто не мчится с криком из лесу, не ныряет в дверь, не крадется по лестнице, остались только Монте-Баталья, внушительный, по возможностям движка, штабель трупов на середине комнаты и дымящееся пороховое молчание. Причем скоро сцена повторится — только домик будет другой, аптечка — дальше, а атакующих, как ни трудно в это поверить, больше. Вся историческая мясорубка на горе в сердце Италии только и состояла что из напряженных локальных стычек в соотношении один хороший к шестидесяти плохим, о чем, видно, не уставал твердить разработчикам капитан Дэйл Ди (Dale Dye), постоянный консультант по натурализму, ответственный за все лучшие, совсем какие-то неигрушечные моменты серии MoHAA.

Как видим, на короткий, как вспышка молнии, период Breakthrough отбрасывает скриптовые оковы и дарит нам боевой опыт, вполне сопоставимый с лучшими моментами Battlefield. Это интересно, так как в последнем аддоне «Бэттлфильд» прилагает отчаянные усилия, дабы обменять свою свободу на гарантированную киношную красоту Medal of Honor. Смена уставшего караула?

Сицилийцы

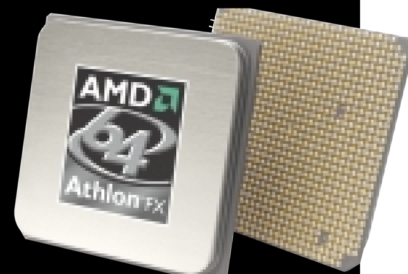
В остальном мы прилежно тянем лямку от скрипта до скрипта. Помимо упоминавшегося корабля (малость переборщили с монтажом — привычный палец пять раз успевал нажать клавишу быстрой загрузки, прежде чем до меня дошло, что после взрыва и драматического затемнения игра вообще-то продолжается) стоит отметить имитацию Flashpoint с поездками на грузовиках, симулятор The Great Escape с беготней по крышам, а также виртуальный Project IGI с бесшумным вырезанием персонала и самолетной диверсией (кто бы мог подумать, что требуется только откинуть специальную, для саботажников, крышечку и с корнем вырвать разноцветные провода?). Все происходит Medal of Honor следует рассматривать как тренажер по игре в компьютерные игры, и чем менее реальными кажутся все эти окопы, изгороди, каменные домики, тем лучше. Между прочим, удались нынче виноградники. Возня в этом зеленом тактическом кошмаре (вооруженные дробовиками, которые хоть и не так опасны на Сицилии, как женщины, но в ближнем бою тоже ничего, участники напоминают итальянцев из фильма «Крестный отец-2») достойна настоящей КИ, а не тира со станковым пулеметом. Также предоставляется возможность, разогнав броневик, протаранить им гигантскую пушку на железнодорожной платформе...

Меня одного бесят эти ездовые этапы со всезнающим шофером, приговаривающие нас к роли открыто торчащей мишени? По крайней мере в Breakthrough средствами передвижения иногда можно управлять.

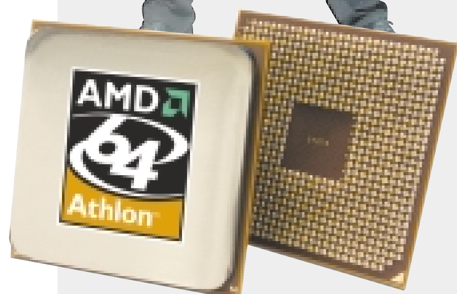
игровое железо

#11 (2003)





Если вы давно искали повод приобщиться к «взрослым» компьютерам и в свободное от игр время нагрузить его серверными обязанностями, Athlon 64 FX-51 — без сомнений, ваш выбор.



Повод для оптимизма

1

Итак, 23 сентября в 16 часов по среднеевропейскому времени в предельно торжественной обстановке было официально «зарелизено» первое 64-битное семейство процессоров для потребительского сектора ПК-платформы. Свечку один из нас держал лично. *стр. 132*



Дым под водой

2

Вымучив из себя поздней весной пару-тройку новых GPU (при ближайшем рассмотрении оказавшихся ремейками старых — см. июльский номер), наши дорогие чипмейкеры взяли продолжительную паузу. И вот, на дворе почти зима, а в магазинах и пресс-релизах все старые имена. Но мы не в претензии — лишь бы сами карты дешевели, частоты повышались, наконец, выходили бы игры, где все эти шейдеры «два-точка-ноль» в частности и DirectX. О вообще с чувством и толком использовались. *стр. 138*



Повод для оптимизма

Дмитрий Лаптев, Кайрат Ахметов (тесты)

Итак, 23 сентября в 16 часов по среднеевропейскому времени в предельно торжественной обстановке было официально «зарелизено» первое 64-битное семейство процессоров для потребительского сектора ПК-платформы. Свечку один из нас держал лично.

64 биты

Прежде чем приступить к вдумчивому анализу новинок, давайте заглянем в прошлое, чтобы вспомнить, как происходил переход от 16-битных процессоров к современным 32-битным (попутно прояснится, почему AMD так неспешно готовила свой продукт, ведь при желании могла бы начать поставки ClawHammer'ов полгода назад. Или даже год).

Первым процессором для ПК с 32-битной шиной данных был старина i386, выпущенный в октябре 1985 года (техпроцесс 1 мкм, 275 тыс. транзисторов, 386DX мог адресовать 4 гигабайта оперативной памяти, причем под одно приложение может выделяться до 2 Гбайт, и 64 терабайта виртуальной памяти, имел собственную частоту 16-33 МГц, а системная шина и память тактировались синхронно с ядром). Процессор предусмотрительно был сделан обратносовместимым и умел исполнять 16-битные приложения, написанные для семейства 8086-80286 (в так называемом режиме реальной адресации, сохраненном во всех последующих представителях x86-архитектуры вплоть до Pentium 4 и Athlon XP).

Сколько же времени этот режим совместимости был востребованным? Учитывая массовый переход на новую разрядность (программы в окошке DOS-совместимости порой приходится запускать и сейчас)? Достаточно взглянуть на эволюцию «народных» операционных систем. К 1994 году у многих счастливчиков уже стояла Windows 3.1, в ней наряду с отдельными 32-битными приложениями крутились преимущественно 16-битные задачи (и даже драйверы с системными программами в большинстве своем были 16-битными). Более того, даже в Windows 95/98 можно было свободно прописать какой-нибудь 16-битный TWAIN-драйвер! Хотя именно с Win95 (и соответствующих пакетов MS Office 95, Corel Draw 6.0, Adobe Photoshop 4.0, Sound Forge for Win32s и т.п.) большинство незаметно для себя приобщилось к 32-битным вычислениям. Да, особо прогрессивная часть владельцев неумеренно мощных ПК пользовалась OS/2 и Windows NT, испокон века гоняя в них свои узкоспециальные, радикально 32-битные программы, но мы не о них, верно же?



Таким образом, констатируем, что «в прошлый раз» переход занял десять лет и успели смениться три поколения процессоров! В нынешнюю быстротечную эпоху потребуется, конечно, меньший срок, и при идеальном раскладе мы уже в середине следующего года получим целый выводок приложений, скомпилированных под «64 бита» (впрочем, это нисколько не означает, что те же программы не будут выпущены в версиях, совместимых со старой архитектурой). А через 10 лет, а то и раньше, нас пригласят (хотелось бы надеяться!) на чествования Athlon 128. Мнда, размечтался...

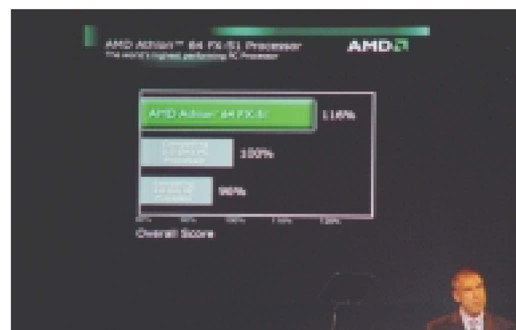
Техника молодежи

Почему смена разрядности вызывает столько шума? Все процессоры от 386 до Pentium 4 и Athlon XP с точки зрения программного компилятора оставались ближайшими родственниками. Менялась лишь внутренняя структура: росла внутренняя кэш-память (L1), а внешняя (L2) переехала сначала в корпус процессора (Pentium II), а затем была «подцеплена» к ядру (Pentium III, AMD K6-III). Росли частоты, удлинялись операционные конвейеры (до 20 стадий в Pentium 4), позволяющие исполнять несколько операций одновременно (на разных вычблоках процессора — например, чтение из памяти и арифметические операции), процессоры даже научились сносно предсказывать ход выполнения программы и считать «про запас». А с расширением разрядности меняется и сам интерфейс между процессором и программой: внутренние регистры отныне 64-битные, их количество возросло вдвое, и т.д. Но означает ли это, что существующие программы сложнее адаптировать к Athlon 64, чем, например, добавить в них поддержку каких-нибудь команд из мультимедийных расширений (MMX, 3DNow!, SSE, SSE2), что уже приходилось (и не раз) делать программистам, переводя свои приложения на рельсы очередной медно-кремниевой новинки? Нет. Достаточно прогнать исходники программы через обновленную версию компилятора, а это чисто техническая задача (к примеру, на приготовление 3DMark 2003 «64-bit edition» требуется 72 часа). Разница лишь в том, что для работы такой программы потребуется 64-битная версия ОС (а для ОС — 64-битные драйверы, хотя бы к основным

компонентам), но и это дело наживное, к примеру, бета-версия Windows 64bit уже доступна.

Но не менее важное достижение AMD, которое и позволило нам, в частности, оценивать ее новинку в «старой» среде и на всем спектре наших традиционных тестов, — сохранение полной совместимости. Athlon 64 умеет исполнять как старые 16- и 32-битные приложения (в 16/32-битных средах), так и 32- и 64-битные — в 64-битной среде! И самое главное: новый процессор работает в старых программах не менее (а гораздо более) эффективно, нежели его 32-битный предшественник. Последнее не само собою разумеется. Так, уже не первый год существует серверный 64-битный Intel Itanium, приготовить на основе которого относительно недорогой процессор для «бытовых» нужд, думается, было бы задачей для Intel вполне решаемой. Но вот беда — работает он в 32-битном режиме существенно медленнее, чем Pentium 4.





Тесты показали, что...

64-битная «бета» Windows уже доступна (правда, пока по вине драйверов и общей сырости игры и тесты в ней исполняются медленнее, нежели в 32-битной).

А вот кому зайца?

Умозрительно, конечно, понятно, что 64 бита «сильно лучше», нежели 32. Но чем именно? Если обратиться к той же серверной нише, где процессоры с этой разрядностью издавна работают не покладая мегагерцев (в том числе и процессор AMD Opteron, брат-близнец нашего Athlon 64 FX-51, выпущенный еще весной), то окажется, что они востребованы в научных расчетах, CAD/CAM-проектировании, имитации физических и прочих «естественных» процессов (словом, в симуляторах), криптографии и вообще в случаях, когда приходится иметь дело с БОЛЬШИМИ массивами данных. Довольно разношерстная компания, не так ли?

И в большинстве случаев выигрыш обеспечивается даже не тем, что в один присест можно обработать вдвое больший «кусок» данных, а, к примеру, возможностью адресовать больше 4 Гбайт ОЗУ. Или пользоваться плоской моделью памяти: то есть обращаться к нужной ячейке напрямую, а не указывать отдельно адрес страницы и смещение относительно ее начала (что неизбежно, когда адрес требуется умещать в 32-битных регистрах). Если учесть, что пара гигабайт оперативной памяти для рядовых компьютеров — пока редкость, немедленной революции во всех без исключения программах с переходом на новую «битность» ждать не приходится. Но не забудем и тот факт, что игровой код — вещь разносторонняя, включающая богатейший спектр алгоритмов, поэтому хотя бы в части из них ускорение будет всенепременно. Поприветствуем.

Athlon 64 inside

Процессоры Athlon 64 выпускаются по техпроцессу 0,13 мкм (с перспективой перехода на 0,09 мкм в течение 2004 года), содержат около 100 млн. транзисторов, имеют 128 Кбайт кэш-памяти первого уровня (по 64 Кбайт на команды и данные) и 512-1024 Кбайт кэша второго уровня (в зависимости от модели). Как и раньше, кэш-память является «эксклюзивной», то есть информация, записанная в L1, не дублируется в L2.

Связь процессора с чипсетом обеспечивает принципиально новая шина — Hyper-Transport с эффективной частотой 1600 МГц и скоростью обмена до 3,2 Гбайт/с в прямом и обратном направлениях. Но и это не все: благодаря интегрированному в процессор контроллеру памяти последняя теперь подключается к ЦП отдельной шиной, минуя чипсет. В результате чтение из памяти происходит с рекордно низкими задержками. Сама память может быть как двух-, так и одноканальной, а для DDR400 пропускная способность составляет знакомые по прежним системам 3,2-6,4 Гбайт/с.

Добавлен набор мультимедиа-инструкций SSE2, прежде исключительная привилегия Pentium 4.

Жалобы на хрупкое покрытие ядра и риск расколоть его, устанавливая радиатор, также уходят в прошлое. Новые процессоры покрываются алюминиевой крышкой — распределителем тепла, подобным тому, что мы уже давно встречаем на чипах Pentium 4. Крепление кулера также стало много солиднее. А вероятность сжечь процессор, даже включив его со снятым радиатором, сведена к минимуму. Кроме быстродействующих схем защиты и возможности многоступенчатого выключения системы при перегреве, в Athlon 64 реализована технология под названием «Cool & Quiet». В зависимости от загрузки процессора частота и напряжение питания ядра меняются. К примеру, в офисных приложениях новые про-

цессоры нередко работают с остановленным или едва вращающимся кулером! Особо надо отметить, что эта технология реализована во всех процессорах семейства Athlon 64 (а не только «ноутбучных»), требуется лишь минимальная поддержка со стороны материнской платы. Кстати, «референсный» кулер, доставшийся нам в составе тестового компьютера, звучал заметно тише современных боксовых кулеров от Intel даже на максимальных оборотах (3400 об/мин). Благотворно сказался увеличившийся размер вентилятора — кулер под Athlon 64 не уступает интеловским. Таким образом, хотя новые процессоры и выделяют в пиковом режиме немало тепла — до 89 Вт, обновленная система охлаждения справляется с ним шутя и, судя по всему, имеет солидный запас на будущее.

Семейство 64-битных процессоров на данный момент состоит из четырех моделей: Athlon 64 3200+ (ориентировочная цена в партиях из 1000 штук — $417), Athlon 64 FX-51 ($733), пары ноутбучных чипов Athlon 64 3000+ ($278) и Athlon 64 3200+ ($417).

Athlon 64 нацеливается на массовый рынок и должен подхватить эстафету у «скончавшейся» линейки Athlon XP. Процессор получил 512 Кбайт кэш-памяти второго уровня, одноканальный контроллер DDR400-памяти и частоту 2 ГГц (что всего лишь на 200 МГц меньше, нежели у Athlon XP 3200+, хотя от перехода на новую разрядность логично было бы ожидать более капитального «отката» частот). К обновленному пакету тестов, используемых при определении PR-рейтинга (см. ниже соответствующую таблицу), серьезных претензий нет, разве что AquaMark можно было бы уже проапгрейдить до третьей версии; также вызывает сомнение актуальность тестов 3DMark в режиме программной эмуляции (переход на «64 бита», увы, пока не в состоянии избавить нас от покупки мощной видеокарты).

Athlon 64 FX, близкий родственник серверного Opteron'а, ставится на платы с аналогичным процессорным разъемом (Socket 940), располагает теми же 1024 Кбайт L2-кэша, двухканальным контроллером DDR400-памяти (причем поддерживаются только «серверные» модули Registered DRAM). Частота модели FX-51 — 2,2 ГГц. Любопытно, что AMD потихоньку начинает отказываться не только от указания тактовой частоты в маркировке, а даже и от PR-рейтинга, но пока лишь в отношении процессоров для «гурманов» (следующей моделью будет 2,4-гигагерцовый FX-53). Логичный шаг, ведь тактовая частота с выходом 64-битных процессоров становится еще менее значимой величиной при сравнении процессоров с разными архитектурами. Официально этот процессор адресован «компьютерным энтузиастам», в числе которых первыми упомянуты «3D gamers». Кто бы сомневался! Хотя, думается, из-за высокой цены самого процессора, а также необходимости покупать дорогую матплату и память Registered DRAM этот чип не будет пользоваться бешеным спросом. Но роль витрины, наглядно демонстрирующей превосходство перед конкурентами, конечно же, исполнит.

Что касается мобильных версий, их отличия от настольных минимальны — нет лишь защитной крышки. Заявлена совместимость с Wi-Fi и прочими беспроводными коммуникациями и технология динамического управления тактовой частотой PowerNow! (но, как уже говорилось, энергосберегающие опции есть во всех процессорах семейства). Итого мы получаем очередную линейку особо мощ-



«Да, AMD 64 — это большой шаг вперед, мы непременно будем оптимизировать свои движки под эту технологию...»

Вопрос из зала: «Если 64-битный Athlon так хорош, может быть, с ним можно будет обойтись без мощной видеокарты?» — «You should have both!»



ных процессоров для полновесных ноутбуков класса «Desktop Replacement». Отчасти печально, что AMD не собирается в ближайшем будущем представить хоть какую-нибудь альтернативу удачному Pentium M и Centrino, что и подтвердил в приватной беседе с вашим неутомимым корреспондентом вице-президент AMD по техническим операциям Билл Сигал (William T. Siegel). Причины лежат на поверхности: разработка специального ноутбучного процессора и чипсета съела бы неприлично много ресурсов, а успех не гарантирован, хотя бы «по вине» той же торговой марки Centrino, уже прочно утвердившейся на рынке.

Чипсеты

ОК, завершаем затянувшуюся теоретическую часть обзором чипсетов. Естественно, для столь существенно обновленных процессоров старые наборы непригодны. Впрочем, новые были объявлены уже давно (весной, одновременно с запуском процессоров Opteron). А на данный момент со своей версией чипсета под AMD 64-семейство засветились буквально все живые чипсетомейкеры.

Материнская компания приготовила для своих процессоров отменный чипсетный набор. Уж простите за тавтологию, но AMD8000 – это именно набор из трех микросхем, из которых в зависимости от требуемой функциональности материнской платы можно составлять различные комбинации. Обязательна лишь микросхема AMD8111 – с контроллерами ввода-вывода, поддержкой шин PCI, IDE, USB 2.0 и т.п. Для добавления AGP-интерфейса на плату ставится чип AMD8131, а для поддержки серверной шины PCI-X – AMD8151. Все чипы объединяются шиной Hyper-Transport. Таким образом, одним чипсетом покрывается весь диапазон платформ – от серверных высот до бюджетного low-end.

Тем не менее плата, которую вы рано или поздно купите для сборки нового компьютера на Athlon 64, скорее всего будет базироваться на чипсете от стороннего производителя. AMD-чипсеты традиционно приберегаются для рынка дорогих рабочих станций, а рядовыми ПК занимаются третьи фирмы. И, возможно, выбор падет на микросхему nvidia nForce3 Pro 150, в которой удалось сконцентрировать все функции чипсета, включая AGP-туннель, два канала IDE UDMA/133 с RAID, Fast Ethernet, 6 портов USB 2.0 и AC'97-звук. А в следующей редакции планируется присовокупить Gigabit Ethernet и четыре порта Serial ATA! Особо надо отметить, что благодаря перенесенному в процессор контроллеру памяти мы вольны выбирать любые чипсеты исходя из набора функций, так как производительность от смены набора теперь зависит крайне слабо.

VIA решила сохранить свои прежние наработки – южный мост VT8237 (тот же, что и на платах KT600, см. тест матплат из позапрошлого номера), добавив лишь свежий северный мост, поэтому чипсет получился традиционной двухчиповой конструкции. А функциональность на уровне недосягаемом – два порта IDE и Serial ATA с поддержкой RAID, 8 портов USB 2.0, отдельно «прилагается» Gigabit Ethernet и звуковые контроллеры VIA Vinyl 5.1-7.1.

SiS и ALi также представили по одному набору – SiS755 и ALi1687, но пока на их основе будут приготовляться лишь двухпроцессорные системы.

Как мы тестировали

AMD Athlon 64 FX-51 прибыл в наше распоряжение на плате ASUS SK8N v1.03 (чипсет nvidia nForce3 Pro 150) с двумя ECC Registered DDR400-модулями по 512 Мбайт с таймингами 2,5-3-3-5. Видеокартой послужила nvidia GeForceFX 5900 Ultra reference graphics card, а в качестве долговременной памяти выступил массив RAID 0 на двух дисках Western Digital WD360 36 Гбайт Serial ATA (10 000 об/мин). Для сравнения тесты прогонялись на Athlon XP 3200+ (плата Chaintech CT-NJS на чипсете nForce2, два модуля x 512 Мбайт DDR PC3200 Kingston).

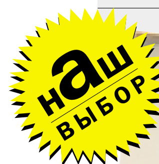
Операционной системой была назначена Microsoft 32-bit Windows XP Professional, а набор тестов, запускавшихся в разрешении 1024x768 (если не указано другое), вам, безусловно, слишком хорошо знаком: 3DMark 2001 SE (High Level, 32 bit textures), 3DMark03 (GT1, GT2 и GT4), Quake 3: Arena 1.17 (demo001), Serious Sam: The Second Encounter (демо Valley of the Jaguar), Unreal Tournament 2003 (botmatch-antalus.bat и flyby-antalus.bat), Comanche 4 (S3TC ON, шейдеры включены), SplinterCell TimeDemo2 (Tbilisi demo), AquaMark 3 (см. на прошлом .EXE DVD! и на www.aquamark3.com), два теста на «трассировку лучей» – RayTrace 2.10 (Virtual Ray Engine Demo Version, www.virtualray.ru, 800x600), RealStorm Benchmark 1.10 (www.realstorm.com, 640x480, Shadows, Reflections), а также традиционные PC Mark 2002, WinRar 3.11 (128 Мбайт, Normal), Lame 3.93 (322 Мбайт, 192 kbps без VBR).

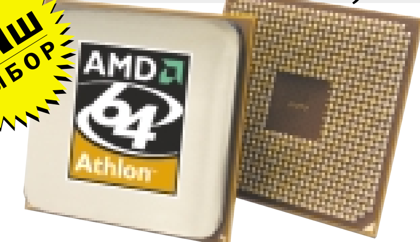
Набор тестов, используемых при вычислении PR-рейтинга процессоров AMD

Productivity
eTesting Labs inc. Business Winstone 2001
eTesting Labs inc. Business Winstone 2002
BAPCo SYSmark 2001 Office Productivity
Media Computing
eTesting Labs inc. Content Creation Winstone 2002
eTesting Labs inc. Content Creation Winstone 2003
RAW AVI to MPEG2 (Bbmpeg, AVItoMPEGg2)
XMPEG 5.0 patched / DivX (5.03 Pro bundle)
MPEG2 to MPEG4
RazorLAME 1.1.5 MP3 encoder
BAPCo SYSmark 2001 Internet Content Creation
WinRAR
3D Gaming
Futuremark Corporation 3DMark 2001SE (D3D Hardware T&L)
Futuremark Corporation 3DMark 2001SE (D3D Software T&L)
Futuremark Corporation 3DMark 2003 Hardware
Futuremark Corporation 3DMark 2003 Software
Futuremark Corporation 3DMark 2003 CPU
AquaMark (1024x768)
Commanche 4 Demo (1024x768x32)
Half-Life Smokin' (1024x768x32)
Jedi Knights II demo (1024x768x32)
Quake 3 Demo2 (1024x768x32)
Return to Castle Wolfenstein 3D (1024x768x32)
Serious Sam: Karnak – Peaceful Night Coup demo (1024x768x32)
Serious Sam: Second Encounter Demo (1024x768x32)
Unreal Tournment (1024x768x32)
Unreal Tournment 2003 Flyby
Unreal Tournment 2003 Botmatch
Splinter Cell (1_1_1)
Splinter Cell (1_1_2)
General Performance
BAPCo SYSmark 2001 — Overall Performance

Athlon 64 3200+

Цена $417	
Тактовая частота 2000 МГц	
Пропускная способность системной шины/шины памяти 6,4/3,2 Гбайт/с	
Разъем Socket 754	
Кэш первого уровня по 64 Кбайт для данных и команд	
Кэш второго уровня 1024 Кбайт	
Расширенные наборы инструкций MMX, SSE, SSE2, 3DNow!, 3DNow! Professional	
итоговый рейтинг	4,7





Младшая модель из 64-битной линейки формально приравнена к старшей – из 32-битной, по крайней мере если судить по PR-рейтингу. В действительности же новое ядро работает намного эффективнее прежнего, и в тестах новый «Атлон» обошел предшественника по всем пунктам. Причем в несинтетических игровых испытаниях разница оказалась особенно велика. И лишь архиватор Lame прельстился большей на 200 МГц тактовой частотой и отработал на процессоре прежнего поколения в среднем на 10% быстрее. Безусловно, будь в нашем распоряжении 64-битная версия MP3-компрессора, результат мог бы оказаться слегка иным, и будет вдвойне интересно проверить теорию на практике (впрочем, до официального релиза 64-битной Windows появление оптимизированных программ маловероятно). Как следствие, в сравнении со своим прямым конкурентом – Pentium 4 3,2 ГГц – новинка от AMD смотрится более чем достойно, и никаких претензий к заявленному рейтингу на этот раз у нас нет. В играх всюду паритет – от минимального в 3DMark'ах до впечатляющего в Unreal Tournament 2003 botmatch. В отдельных тестах «рядовой» Athlon 64 играючи разделался с эксклюзивным Pentium 4 Extreme Edition! Жадные до процессорных ресурсов 3D-движки с «трассировкой лучей» также высоко оценили архитектуру AMD 64, а им, как известно, каждая добавочная кадросекунда дается с большим трудом.
Собственно чип Athlon 64 3200+ положительно отличился от предшественника солидным исполнением: о защитной металлической пластине поверх ядра уже упоминалось, а для крепления кулера более не нужна отвертка и сноровка, шансы сломать крепеж или раздавить процессор сведены к минимуму. По-прежнему для лучшего теплоотвода полезно выбрать кулер с медной подошвой или вставкой в основании, все же новый процессор выделяет в пиковом режиме под 90 Вт. Но благодаря Cool'n'Quiet'у даже в нашей напряженной тестовой программе процессор и не думал перегреваться. А доставившийся нам официально рекомендованный кулер от Asia Vital Components шумел не громче старых коробочных интеловских вентиляторов и просто несравнимо тише громогласной турбинной версии.
Итого, позвольте отрекомендовать объективно лучший игровой процессор на текущем временном отрезке!

Athlon 64 FX-51

Цена $733	
Тактовая частота 2200 МГц	
Пропускная способность системной шины/шины памяти 6,4/6,4 Гбайт/с	
Разъем Socket 940	
Кэш первого уровня по 64 Кбайт для данных и команд	
Кэш второго уровня 1024 Кбайт	
Расширенные наборы инструкций MMX, SSE, SSE2, 3DNow!, 3DNow! Professional	
итоговый рейтинг	4,5



В активе у этого процессора «лишние» двести мегагерц и двухканальный контроллер памяти. В пассиве же – необходимость покупать плату под серверный Socket 940 и недешевые модули регистровой DDR-памяти (ради экономии, впрочем, можно приобрести модули без коррекции ошибок (ECC). В наших задачах данная функция малополезна, но это слабое утешение в случае, когда хорошая «простая» DDR-память уже давно куплена). Вопрос лишь в том, стоит ли эта овчинка выделки? Решайте сами – результаты перед вами. А процессор, как и следовало ожидать, самый быстрый (причем отрыв от ближайшего конкурента в AquaMark 3, самом охочем до ресурсов из нынешних тестов, – полуторократный). Моральное старение этому матерому чипу грозит в наименьшей степени (по крайней мере он переживет смену не одного поколения графических процессоров). Словом, если вы давно искали повод приобщиться к «взрослым» компьютерам и в свободное от игр время нагрузить его серверными обязанностями, Athlon 64 FX-51 – без сомнений, ваш выбор. В противном случае логичнее будет дождаться появления 2200-мегагерцового Athlon 64 3400+, который, как говорят, «coming out this year later».

Intel Pentium 4 3,2 ГГц

Цена $420	
Тактовая частота 3200 МГц	
Пропускная способность системной шины 6,4 Гбайт/с	
Разъем Socket 478	
Кэш первого уровня 8 Кбайт/12000 команд	
Кэш второго уровня 512 Кбайт	
Расширенные наборы инструкций MMX, SSE, SSE2	
итоговый рейтинг	4,4



Старая знакомая линейка Pentium 4 продолжается обычным порядком, старший ее представитель дорос до 3,2 ГГц, располагает 800-мегагерцовой системной шиной и технологией

Hyper-Threading. Будучи установленным на плату с i865-875-чипсетами с двухканальным контроллером памяти, процессор обращается к памяти с максимальной скоростью 6,4 ГГц, как у лучших образцов в ряду Athlon 64; хотя в синтетических тестах памяти перевес на стороне Athlon'a, его интегрированный контроллер памяти отличается от дискретного интеловского заметно меньшими задержками. Доставшийся нам экземпляр был наконец-то лишен турбинного кулера, чье место заняла классическая малошумящая конструкция с медной вставкой в основании. Что в тестах? Да, Pentium 4 отстает от конкурента, но без какого-либо намека на провал. А в коронных задачах на медиакодирование и вовсе налицо выигрыш, даже в сравнении с Athlon 64-FX. Наконец, не будем забывать и о Hyper-Threading, технологии реально полезной, когда приходится запускать несколько задач кряду (в сольно же запущенных играх заметного на глаз прока пока нет, даже если оптимизация под HT заявлена, — см. тот же AquaMark 3).

Intel Pentium 4 3.2 ГГц «Extreme Edition»

Цена $925

Тактовая частота 3200 МГц

Пропускная способность системной шины 6,4 Гбайт/с

Разъем Socket 478

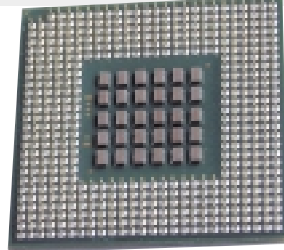
Кэш первого уровня 8 Кбайт/12000 команд

Кэш второго уровня 512 Кбайт

Кэш третьего уровня (!) 2048 Кбайт

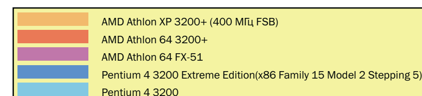
Расширенные наборы инструкций MMX, SSE, SSE2

итоговый рейтинг **4,2**

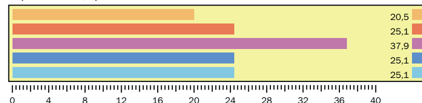


Попытка ответа на запуск Athlon 64? Безусловно! Причем, как и Athlon 64-FX, «экстремальная редакция» от Intel едва ли будет пользоваться заметным спросом (и вообще вряд ли появится в больших количествах в продаже). Смысл жизни этого чипа — наглядно продемонстрировать способности Intel, а также удовлетворить гипертрофированные потребности отдельно взятых энтузиастов. Соответствует ли этим задачам новый процессор? Увы, с точки зрения игровых тестов, ответ будет скорее отрицательным. «Экстремал» сплошь и рядом проигрывал даже простому Athlon 64. Результат ожидаемый, мы уже не раз убеждались, что большой кэш для игр не является жизненно важным. Тем более тогда, когда речь идет о максимально удаленном от ядра кэше третьего уровня.

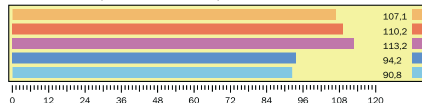
Между тем бонус далеко не бесплатный — физически процессор подрос на несколько миллионов транзисторов, тепловыделение поднялось на 10 Вт (и превысило 90 Вт), а цена, само собою, будет «экстремальной».



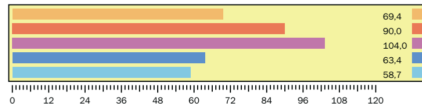
Aquamark 3, fps



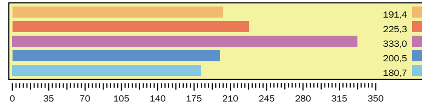
Serious Sam, среднее значение fps



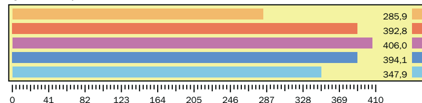
Unreal Tournament 2003 botmatch, fps



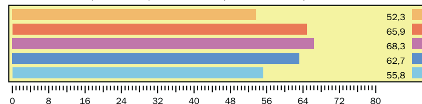
Unreal Tournament 2003 flyby, fps



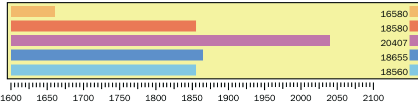
Quake 3, fps



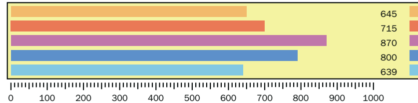
Comanche 4 (S3TC ON) 1024x768 / 800x600, fps



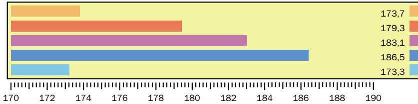
3DMark 2001 SE, общий балл



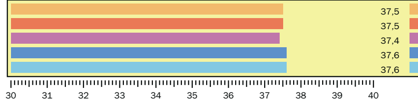
3DMark 03 - CPUMarks, общий балл



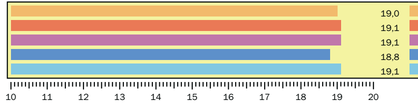
3DMark 03 Game1, fps



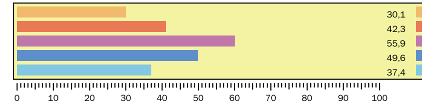
3DMark 03 Game1, fps



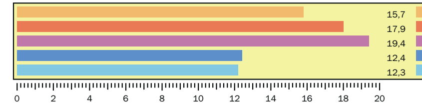
3DMark 03 Game4, fps



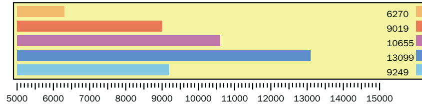
RayTrace, 800x600, fps



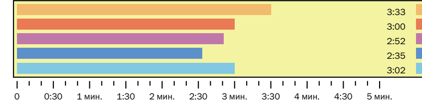
RealStorm Benchmark, 640x480, fps



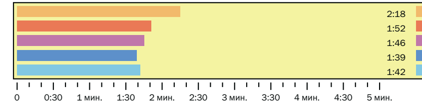
PCMark2002 - Memory



WinRar, мин



Lame, мин



Спасибо! *Редакция журнала Game.EXE от души благодарит: а) московское представительство компании AMD и лично Елену Байкальцеву – за помощь в подготовке материала, участие и терпение, б) московское представительство компании Intel – за предоставленные на тестирование процессоры.*

Дым под водой

Дмитрий Лаптев

Вымучив из себя поздней весной пару-тройку новых GPU (при ближайшем рассмотрении оказавшихся ремейками старых — см. июльский номер), наши дорогие чипмейкеры взяли продолжительную паузу. И вот, на дворе почти зима, а в магазинах и пресс-релизах все старые имена. Но мы не в претензии — лишь бы сами карты дешевели, частоты повышались, наконец, выходили бы игры, где все эти шейдеры «два-точка-ноль» в частности и DirectX 9.0 вообще с чувством и толком использовались.

3D-мрак

Претензии есть лишь к методам завоевания нашего с вами благорасположения, используемым в разной степени всеми действующими графическими ателье. Нечистоплотными по содержанию и наивными по форме — что уж тут скрывать. Судите сами, когда вслед за выпуском этой весной долгожданного 3DMark 2003 мы через пару дней получили «оптимизированный» Detonator 42.68, чудесным образом прибавлявший к итоговым попугаям полтысячи очков для GeForce FX 5800 Ultra, мы еще могли подумать, что дело здесь не в подтасовке, а более или менее честной оптимизации. Тем более что и последующие WHQL-сертифицированные драйверы версии 43.45 также демонстрировали завидную производительность (правда, лишь для семейства FX и только в отдельных тестах).

Обман вскрылся с выходом «патча 330» для 3DMark 2003, отбросившего карты nvidia назад на добрый десяток процентов и «всего лишь» на несколько процентов — карты ATI. Чуть позже выяснилось, что достаточно дать exe-файлу с нашим многострадальным 3DMark 2003 какое-нибудь отличное от оригинала имя (благо варианты, точнее отражающие сложившуюся обстановку, напрашиваются сами собой), как... тот же GeForce FX откатывается до почти исходных позиций в режиме с включенной анизотропной фильтрацией, несмотря на далеко продвинувшийся за полгода номер «детонатора» (для карт ATI последняя операция проходит без последствий). Даже если исключить морально-этическую сторону вопроса, остается непонятным — кого же рассчитывали обмануть? Те, кто привык ориентироваться на личные предпочтения, марку и цену, все равно не станут вникать как в количество самих «3D-марок», так и в их соответствие действительности. Тестеры же и вдумчивые приобретатели подобное лукавство непременно вскроют.

Как мы тестировали

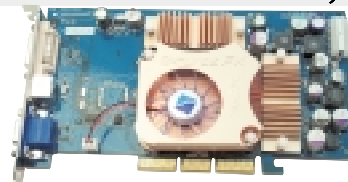
Видеокарты помещались в живительную среду Windows XP Professional, проинсталлированную на компьютере с материнской платой Intel D875PBZ Bonanza на чипсете i875P, процессором Pentium 4 3 ГГц (800 FSB), парой модулей DDR-памяти PC3200 по 256 Мбайт Kingston и двухвинчестерным RAID 0 на SATA-винчестерах Seagate Barracuda ATA V по 120 Мбайт каждый.

Для карт на процессорах nvidia использовались альтернативные драйверы Omega KX 1.4403, установленные в режиме Performance, для ATI — стандартные Catalyst 3.5 (6360).

Тестовый пакет претерпел серьезные изменения (исключительно с целью добавить максимум новой информации к результатам июльского теста, поскольку GPU, как уже отмечалось, все те же, прогрессируют лишь частоты). В первую очередь позвольте представить Gun Metal Benchmark 2, суровейший тест, способный даже в разрешении 800x600 (оно и использовалось в текущем тестировании) нагрузить до предела любую современную карту (учтите, что настройки качества были оставлены щадящие, по умолчанию). С помощью Splinter Cell 1.2 (демо TbilisiDemo.bin, ShadowMode = Projector) исследовалась зависимость производительности от разрешения, а на примере Quake 3 мы прощупывали глубину падения кадросекунд при включении сглаживания (FSAA 4x) и анизотропной фильтрации (тоже 4x). Из синтетики участвовал все тот же 3DMark 03, пропатченный до билда 330 и переименованный в не скажу какое слово, а потому необычайно правдивый.

Albatron GeForceFX 5200 Ultra

Цена $150
Графический процессор GeForceFX 5200 Ultra (250 МГц)
Видеопамять 2,8-нс DDR (650 МГц)
Объем памяти 128 Мбайт
Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out
итоговый рейтинг **3,5**



Платы на чипсете GeForceFX 5200, как мы уже доподлинно выяснили при первом их попадании на наш разделочный стол, не относятся к числу самых удачных новинок 2003 года. С одной стороны мы имеем сильно греющийся чип, изготовленный по старому 0,15-мкм техпроцессу, что мешает повышать частоты. С другой — умы-

шленно задавленную архитектуру, не способную на скромных частотах показать высокую эффективность ни в классических задачах, ни на «шейдерах». В результате карты на FX5200 уверенно проигрывают даже недорогим представителям линейки GeForce4 Ti и реально способны порадовать своим появлением в системном блоке лишь нынешних владельцев GeForce2 Ti или чего-то подобного. Формальную поддержку DirectX 9.0, похоже, придется оставить на совести маркетологов, сил для «верчения» шейдеров второй версии маловато, что видно по уже имеющимся тестам.

Но попавшая к нам на этот раз плата от Albatron — случай особый, она дороже многих плат на 5600-м FX. Эдакий «Zhaporozhets Special Edition». Действительно, карта серьезно боролась с 5600-м семейством, выигрывая в классических задачах и проигрывая во всем остальном. Тем не менее крайне сложно найти хоть одну причину, чтобы предпочесть такую экзотику мейнстриму (в лице тех же GeForceFX 5600).

Albatron GeForceFX 5600EQ

Цена $155

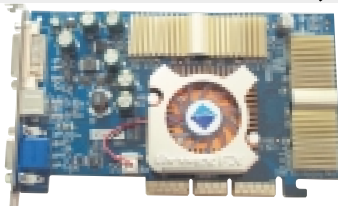
Графический процессор GeForceFX 5600 (325 МГц)

Видеопамять 5-нс DDR (400 МГц)

Объем памяти 256 Мбайт

Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **3,0**



Что именно подразумевается под символами «EQ», честно признаемся, мы так и не выяснили. Впрочем, это и не важно — все многочисленные вариации на тему GeForceFX 5600 отличаются друг от друга лишь частотами памяти и реже — самих GPU. О предназначении данного конкретного продукта гадать и вовсе не приходится. Кого может привлечь сочетание медленной, дешевой памяти (для оригинальной GeForceFX 5600 частоту ниже 550 МГц опускать даже не предполагалось) с ее запредельно большим количеством? Правильно — довольно мощную прослойку пользователей, для которых объем памяти по-прежнему является решающим и едва ли не единственным критерием выбора видеокарты.

А в тестах все по-прежнему, и найти режим, без остатка задействующий хотя бы 128 Мбайт видеопамяти, все также нереально. 256 Мбайт такой карте не нужны сейчас, не понадобятся и в обозримом будущем. Словом, не наш выбор.

Albatron GeForceFX 5600P

Цена $140

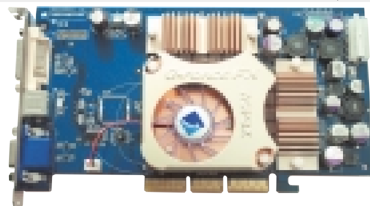
Графический процессор GeForceFX 5600 (325 МГц)

Видеопамять 4-нс DDR (500 МГц)

Объем памяти 128 Мбайт

Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **4,4**



Карта, устроенная много логичнее предыдущей, и ее краткая характеристика напрашивается сама собой: облегченный до разумного минимума GFFX5600. Учитывая вполне пристойные ходовые качества (особенно в «классике») и солидный кулер альбатроновской конструкции (кстати, ненавязчиво шумящий), констатируем, что эта карта стоит своих денег и может быть смело рекомендована в качестве среднебюджетного выбора.

Aopen FX5600S-DVO

Цена $158

Графический процессор GeForceFX 5600 (325 МГц)

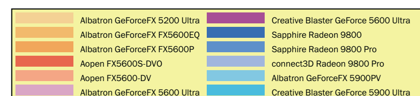
Видеопамять 3,6-нс DDR (550 МГц)

Объем памяти 128 Мбайт

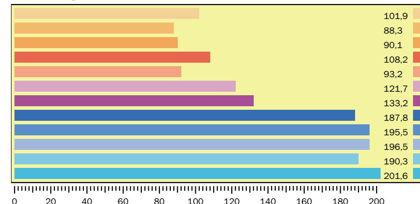
Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **4,4**

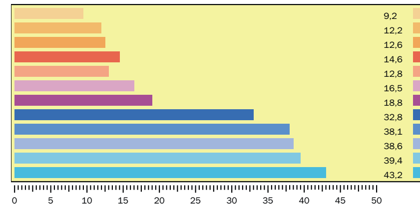
Видеокарты Aopen до сих пор крайне редко посещали нашу лаборато-



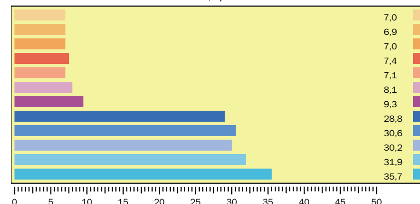
GT1 - Wings of Fury, fps



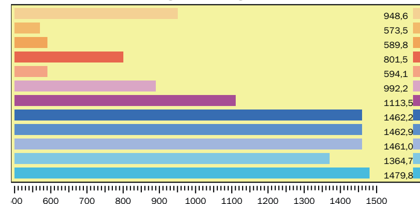
3DMark 03 GT2 - Battle of Proxycon, fps



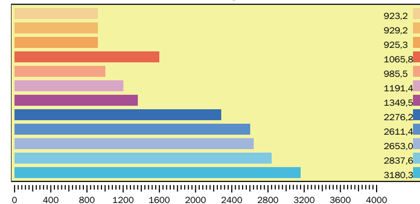
3DMark 03 GT4 - Mother Nature, fps



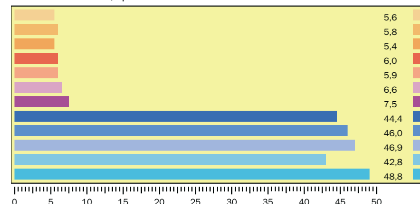
3DMark 03 - Fill Rate (Single-Texturing), MTexels/s



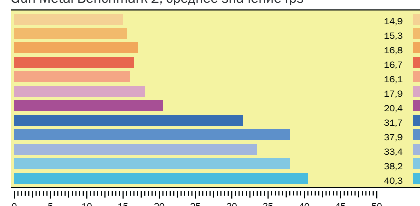
3DMark 03 - Fill Rate (Multi-Texturing), MTexels/s



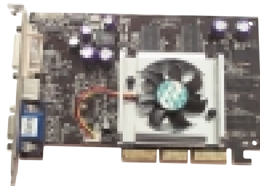
Pixel Shader 2.0, fps



Gun Metal Benchmark 2, среднее значение fps



рию (как и отечественные прилавки). Сейчас ситуация, похоже, меняется, посему спешим восполнить пробел.
Aopen, как известно, умеет удивлять (помните материнские платы с ламповым звуком, FM-тюнером и т.п.?), не стали исключением и видеокарты. Интеллектуальный вентилятор (кстати, на шарикоподшипнике, что для



видеокарт редкость) самостоятельно снижает обороты, причем до полной остановки в режимах с плоской графикой, да и на максимальных оборотах шумит умеренно. Линейка диагностических светодиодов в левом верхнем углу, а также отдельный светодиод, сигнализирующий об активном режиме AGP 8x, в правом нижнем, непременно порадуют владельцев моддинговых корпусов.
Частоты GPU и памяти соответствуют референсной карте, отсюда и условно-съедобная производительность.

Albatron GeForceFX 5600 Ultra

Цена $205

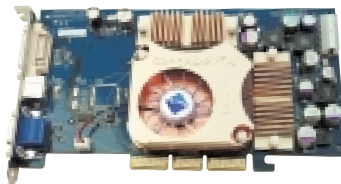
Графический процессор GeForceFX 5600 Ultra (350 МГц)

Видеопамять 2,8-нс DDR (700 МГц)

Объем памяти 128 Мбайт

Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **4,0**



Вот мы и добрались до карт с припиской «Ultra». Добавочные мегагерцы на GPU и современная память вытягивают FX-архитектуру на пристойный уровень. Даже одновременное включение анизотропной фильтрации и сглаживания даются без былого провала. Хотя, взглянув на результат в Gun Metal (да и Splinter Cell), убеждаешься в отсутствии даже минимального запаса на будущее, получить который все же хотелось бы, выложив за карту $200 с лишним.

Creative Blaster GeForce 5600 Ultra

Цена $275 (ориентировочно)

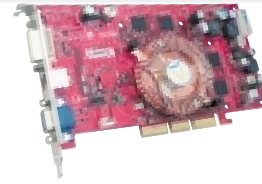
Графический процессор GeForceFX 5600 Ultra (400 МГц)

Видеопамять 2,4-нс DDR (800 МГц)

Объем памяти 128 Мбайт

Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **4,2**



Компания Creative пару лет назад отказалась от производства видеокарт под своей маркой. Но не навсегда. Посему просим любить и жаловать – перед вами самая быстрая карта на GeForceFX 5600 Ultra. Частоты соответствуют обновленной ревизии этого GPU.
В остальном добавить к результатам просто нечего, дизайн карты совершенно стандартный. И почему-то кажется, что для повторного завоевания наших симпатий Creative стоило бы добавить какую-нибудь фирменную опцию.

Aopen FX5600-DV

Цена $160

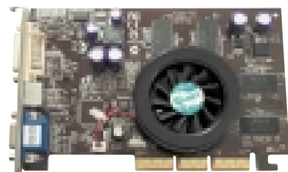
Графический процессор GeForceFX 5600 (325 МГц)

Видеопамять 5-нс DDR (400 МГц)

Объем памяти 256 Мбайт

Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **3,0**



И снова пример циничного использования в корыстных целях человеческих заблуждений: получите 256 Мбайт дешевой 5-наносекундной памяти со склада нераспроданной продукции компании A-Data. Распишитесь. Показательно, что управляемый кулер уступил место обыкновенному, светодиоды также разведены, но не распаяны. Мол, чего с убогими церемониться?

Sapphire Radeon 9800

Цена $300

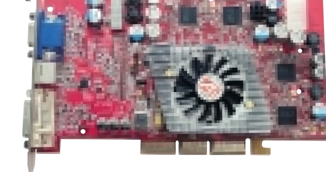
Графический процессор Radeon 9800 (325 МГц)

Видеопамять 3,3-нс DDR (580 МГц)

Объем памяти 128 Мбайт

Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **4,4**



Добрался до нас и «простой» Radeon 9800, один из претендентов на «Лучшую покупку» в верхнебюджетном секторе. Придирчиво смотрим в таблицу и успокаиваемся – отличие от нижеследующих Pro-версий минимальное. Правда, и цена не принципиально далеко ушла от 9800 Pro, хотя в самое ближайшее время $30-50 обещают скрутить.

Sapphire Radeon 9800 Pro

Цена $370

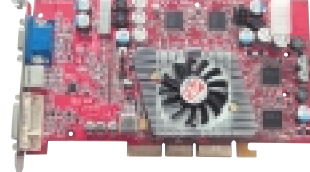
Графический процессор **Radeon** 9800 Pro (380 МГц)

Видеопамять 2,8-нс DDR (680 МГц)

Объем памяти 128 Мбайт

Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **4,4**



Плата, отличающаяся от референсной карты ATI, уже засветившейся в наших тестах, лишь происхождением – на стикере криво напечатано «Made in China», оригинал же прибыл из Канады. Но даже пассивные элементы выглядят одинаковыми. А разница в производительности – явно на совести драйверов.

connect3D Radeon 9800 Pro

Цена $470

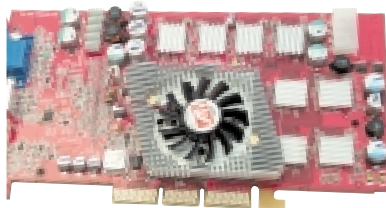
Графический процессор Radeon 9800 Pro (380 МГц)

Видеопамять 2,8-нс DDR (680 МГц)

Объем памяти 256 Мбайт

Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **4,1**



Карта от малоизвестного в наших краях производителя (тем не менее в списке ATI-партнеров имя connect3D присутствует, а официально проданные в России карты обеспечиваются трехлетней гарантией). Отличия от оригинала в данном случае видны без микроскопа — аккуратные радиаторы на всех без исключения чипах памяти обещают добавочную толику стабильности. А 256 Мбайт памяти — роскошь, которую в сочетании со столь мощным GPU правильнее назвать «запасом на будущее». Впрочем, и в текущих тестах карта финишировала быстрее, нежели 128-мегабайтная, хоть и с минимальным преимуществом, никак не оправдывающим разницы в ценах.

Albatron GeForceFX 5900PV

Цена $410

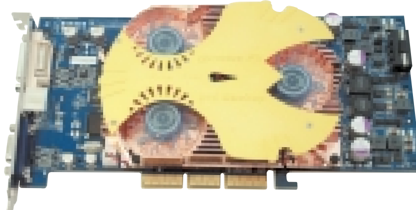
Графический процессор GeForceFX 5900s (400 МГц)

Видеопамять 2,2-нс DDR (850 МГц)

Объем памяти 128 Мбайт

Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **3,8**



«Простой» GeForceFX 5900 мы тоже не имеем морального права оставить без внимания. Тем более что выступает он заметно резвее своего прямого конкурента — Radeon 9800, даже в тестах с анизофильтрацией и полноэкранным сглаживанием. Ну а оценку определила стоимость.
Дизайн кулера, как видите, незаурядный. А шумят два вентилятора (третий — резервный) определенно тише, нежели стандартная турбина.

Creative Blaster GeForce 5900 Ultra

Цена $500 (ориентировочно)

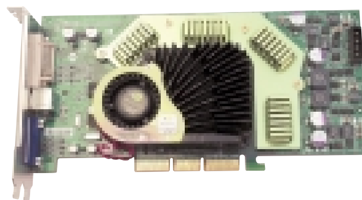
Графический процессор GeForceFX 5900 Ultra (450 МГц)

Видеопамять 2,2-нс DDR (850 МГц)

Объем памяти 256 Мбайт

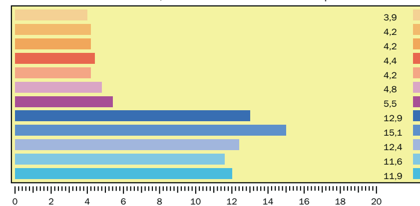
Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **4,4**

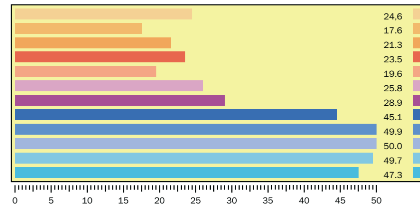


А вот и формальный победитель осеннего заезда на видеокартах по пересеченной местности — самая высокочастотная (спасибо, Creative) карта на самом старшем процессоре в ряду GeForceFX. Почему же тогда «формальный»? По трем причинам:
а) отрыв от ближайшего конкурента практически укладывается в погрешность измерения;
б) после всех... гм... допинговых скандалов в честной победе карт от nvidia мы просто не можем не сомневаться (наивно полагать, что «закладки» в драйверах есть лишь под синтетические тесты);
в) буквально самую малость в наш обзор не успел RADEON 9800 XT с частотами 412 МГц (GPU) и 730 МГц (память, 256 Мбайт), не укладывающий 5900 Ultra на лопатки, но имеющий перед ним осязаемое преимущество.

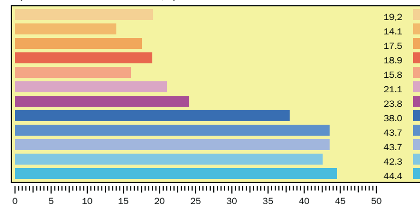
Gun Metal Benchmark 2, минимальное значение fps



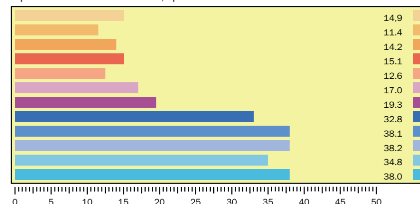
Splinter Cell 1024x768, fps



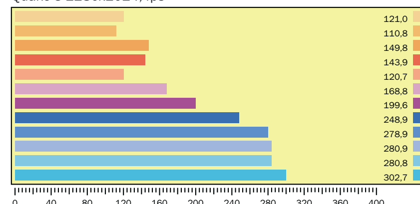
Splinter Cell 1280x1024, fps



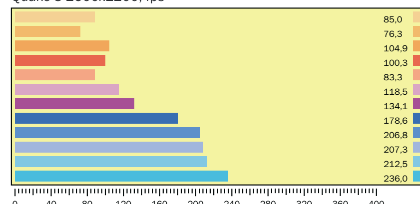
Splinter Cell 1600x1200, fps



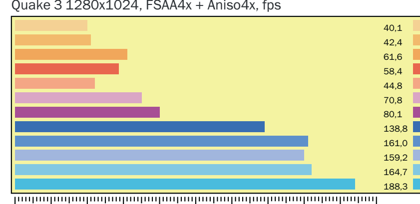
Quake 3 1280x1024, fps



Quake 3 1600x1200, fps



Quake 3 1280x1024, FSAA4x + Aniso4x, fps



Спасибо! Редакция журнала *Game.EXE искренне благодарит компании Alliance (www.alliance-group.ru), OLDI (www.oldi.ru), USN Computers (www.usn.ru) и московское представительство компании Creative (www.creative.ru) за предоставленные на тестирование видеокарты.*

Фанки

Ratchet & Clank: Going Commando

www.insomniacgames.com/html/games/rc2/index.html
жанр: Платформер
платформа: Sony PlayStation 2
разработчик: Insomniac Games (www.insomniacgames.com)
издатель: Sony Computer Entertainment (www.scea.sony.com)



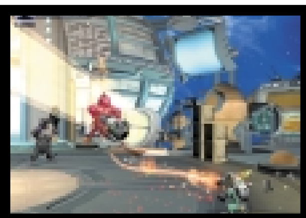


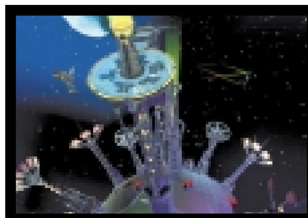
Для начала позвольте заклеймить позором обладателей PlayStation 2, в чьей коллекции до сих пор отсутствует Ratchet & Clank номер один. Стыдно, граждане! Лучшего платформера за пределами Nintendo GameCube сыскать сложно, а в скромном платформенном загоне начинающего чувашского игроиздательства SCEA рядом с Ratchet & Clank пасется лишь Jak 2, о котором рассказывается много всего хорошего неподалеку.

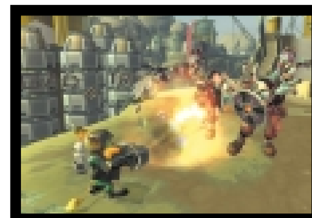
Monkey wrench

Первая часть была типичным представителем своего жанра: Рэтчет — прямоходящее









животное, сильно похожее на помесь тигра с собакой, Кланк — результат технической неисправности роботостроительного конвейера, и полнометражное спасение вселенной от замыслов гипертрофированных комикс-злодеев при помощи едких шуточек и гаечного ключа (который, к слову, не что иное, как молодецкий кукиш в сторону упорно избегающего бальзамирования сантехника в кепке). Прямо скажем, довольно вялая затравка даже для аудитории 4+. Но продукт Insomniac Games был примечателен тем, что, играя в него, вы начисто забывали, что имеете дело с платформером. Уже после пары первых уровней сюжет показывал зубы, а игропроцесс развеивал все подозрения в своей скудоумной простоте. А когда главный босс отдавал швартовы, единственное, что мог выдавить из себя очарованный игрок, было: «черт, я люблю эту игру!»... Продолжение с двусмысленным названием Going Commando не заставило себя ж. Мир спасен, Рэтчет и Кланк занимаются делами, прописанными по статусу: раздают интервью налево и направо. Вдруг, откуда ни возьмись, появляется существо по имени Abercrombie Fizzwidget, Mega Corp CEO, и Рэтчет оформляется на работу по устранению последствий промышленного шпионажа. Надо найти маленькую игрушечную собачку, по совместительству являющуюся оружием массового уничтожения. Ах, эти платформеры...

Здесь следовало бы упомянуть о двадцати доступных в игре планетах и таком же количестве видов оружия (на «пушках» в этот раз был сделан усиленный акцент), но для тех, кто представляет примерные цифры, в которых выражается бюджет AAA-проекта для PlayStation 2, это не будет сюрпризом. Иными словами, с разнообразием у Going Commando все в порядке. Куда интереснее возмужавшая со времен первой части система очков опыта. Точнее, две системы: одна распространяется на оружие, позволяя вырастить из скромной Lava Gun вполне пацанскую Meteor Cannon, а вторая действует непосредственно на ушастого коммандо, добавляя ячейки в лайфбар. Словом, коварная бонусная механика на месте. Никуда не делись и фирменные мини-игры, но если первая часть ограничивалась антигравитационным скейтбордом и роликами, то теперь к услугам еще больше объевшегося озверином Кланка, крушащего могучими кулачищами все любое, — монструозного вида гоночные ховербайки. Турбированные.

Позитив

В одном из интервью главный дизайнер Going Commando признался, что делать совершенно не привязанную к реальности, полетнему яркую, мультяшную и вообще крайне безбашенную игру для него было отдыхом. «Выключаешь голову и наблюдаешь, как из под твоего карандаша выходят лягушки-мутанты и собранные из металлолома планеты. Кайф». Ну да. Выключаешь голову и играешь в Going Commando. Особенного рода удовольствие, с дождливым московским пейзажем за окном никак не стыкующееся.

P.S.

Пользуясь случаем, хочется передать привет Ubi Soft и ее чумазому недоразумению по имени Rayman, последнему оплоту жанра на персональных компьютерах.

Мастер двойного прыжка



В одни платформеры следует играть ради стиля — звука, картинки, даже оформления заставок... Не уподобляйтесь охотникам за очищенным геймплеем — они никогда не смогут радоваться Mario Sunshine, точно восходящему над океаном солнцу. В другие, конечно, надо играть ради игры: незамысловатого процесса перескакивания с одной поверхности на другую, что шлифуется уже десять с лишним лет. Не становитесь похожи на звуко- и картинкофилов, которые воротят нос от Maximo и уведомляют разработчиков, что их игра «сложная и ваще ацтой». Но если вы найдете платформер с безукоризненным стилем и тонкой игровой механикой (а такие есть, невзирая на скептицизм рейдеров геймплея и приверженцев радужной графики) — тогда, друзья мои, держитесь такого платформера.

Jak 2: Renegade

www.naughtydog.com/jak2/index.html

жанр: Платформер

платформа: Sony PlayStation 2

разработчик: Naughty Dog (www.naughtydog.com)

издатель: Sony Computer Entertainment (www.scea.sony.com)

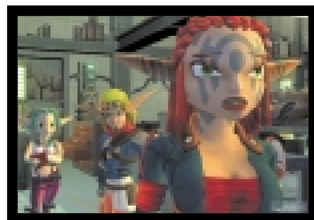






Прыг-скок по-ветерански

Jak 2: Renegade, изготовленный акробатами-аксакалами из Naughty Dog (прославившейся, конечно же, своим Крэшем), как раз из последней категории. Сверхкрасивый платформер, работающий, как часы «Полет». Кроме того, как это ни сумасшедше звучит, у него есть сюжет. Самый настоящий, с четко выписанными характерами и вывертом про планету обезьян. Jak & Daxter (предшественник по прямой) и родственная по духу Ratchet & Clank, конечно, тоже строили умные кинематографические лица, но Jak 2 выступает, мягко говоря, в другой весовой категории. Это уже высота GTA: Vice City, только здесь изумительные закадровые актеры озвучивают не мафиози, а всевозможных забавных собакокрокодилов и обезьянопопугаев. У каждой партии в Хэйвен-Сити (гибрид поселения на Татуине и Мега-Сити-1) имеется свой интерес, главный герой — тот самый Джак — сжигаем Жаждой Мести, и в любой момент следует ждать удара в спину, потому что в противостоянии Хэйвена и Металлоголовых далеко не все обстоит так, как кажется... Если Вайс-Сити поклонялся «Лицу со шрамом», то Хэйвен свято следует заветам кинокартины «Вспомнить все».



Почти как «Бьюик»

Jak 2 состоит из небрежно сделанной пародии на Вайс-Сити с летающими автомобилями (мысль сама по себе должна вызывать приступ смеха... вы пробовали выкинуть кого-нибудь из машины, парящей на уровне пятого этажа?) и чудовищно креативных этапов классического платформера. Части сочленены слабо, но кое-какой культурный обмен все же происходит: главнейшим на улицах Хэйвена является умение перескакивать из горящего аппарата в негорящий, а в милом платформере вперемешку используются как деструктивное верчение волчком и напрыгивание сверху, так и шестиствольный пулемет Гэтлинга. Последняя идея носится в воздухе (как известно, Соник в Sonic Heroes собирается взвалить на иголки базуку), но выполнена имплантация очень и очень качественно. Балетные па сурового ганфайтинга в духе Джона Ву на редкость органично сочетаются с традиционным двойным прыжком. Теперь, обрушиваясь на особо мерзкое насекомоподобное, Джак еще и уклоняется в воздухе от пуль, а навертевшись вдоволь, картинно выбрасывает через плечо пустую обойму... Не забудем и про бой в темноте с недругами, обладающими светящимися головами (впрочем, головы здесь светятся практически у всех полуразумных тварей), вид на прыжки из башни нетороплививого танка, а также испытания на парящей доске, которые плавны и красивы настолько, что пришлись по вкусу даже мне, считающему Tony Hawk's Pro Skater самой идиотской человеческой игрой со времен изобретения го.

P.S.

Отдельной строчки заслуживает Дэкстер: этот наплечный зверек смешон запредельно, он похищает сцены у других персонажей, беспардонно зажевывает реплики сценария, заставляет вас выпустить из рук геймпад и, сотрясаясь, как желе, сползти из рабочего сидячего положения в лежачее и истерически хихикающее. Забористая штука...

Давайте тусить

Eye Toy: Play и Eye Toy: Groove

www.eyetoy.com

жанр: Аркадно-танцевальное мракобесие

платформа: Sony PlayStation 2

разработчик: Sony Computer Entertainment (www.scea.sony.com)

издатель: Sony Computer Entertainment (www.scea.sony.com)







Пока европейские разработчики фальсифицируют утечки альфа-версий агонизирующих в утробе шутеров, прекрасная страна Япония сходит с ума от игры Taikonotatsujin Tatakonde Dodongadon, построенной вокруг подключаемого к PlayStation 2 музыкального инструмента типа «барабан». На прошедшей недавно в Токио CESA Game Awards эта необычная разработка с приятным русскому уху названием была поставлена на одну ступень с великолепной Final Fantasy XI, но за пределы Японии ей выбраться не суждено. Для Европы у Sony давно имеется отдельная пара фрик-тайтлов, о которых сейчас и пойдет речь.

Камон бэби лайт май файа

Первая игра была выпущена в апреле с.г. и уже успела продаться миллионным тиражом. Речь об Eye Toy: Play, забаве не менее простой, чем легендарная, пусть уже и порядком замшелая, «Яйцеловка», известная также под псевдонимом «Ну, погоди!». Разница лишь в том, что вместо сидящего в печенках нажимания кнопок игроку требуется энергично размахивать конечностями. Установленная на телевизоре видеокамера подключается к USB-порту вашего любимого тостера и отслеживает движения. Происходящее на экране описать несложно: вы видите свое туловище, обрамленное интерактивной рамкой с чувствительными точками. В роли точек могут выступать диковатого вида вьетнамские крестьяне, изображающие, простите, «кунг-фу», футбольные мячи, которыми надо жонглировать, или красочные фейерверки, которые надо, значит, зажигать. К вашим услугам дюжина мини-игр, не далеко ушедших от базовой концепции «Яйцеловки».

Происходящее же непосредственно перед телевизором описанию поддается с куда большим трудом: как можно назвать человека, самозабвенно размахивающего руками в центре пустой комнаты, чтобы при этом его не обидеть? Однако как ни назови, он все равно вас не услышит. Потому что по части аддиктивности клинической обыкновенной Eye Toy: Play также очень близка к первым отечественным консолям. А от них, как известно, человека можно было отвлечь только с применением физического насилия.

Усугубляет ситуацию вторая игра серии — Eye Toy: Groove. Технически это все тот же Play, но место двенадцати мини-игр занимает одна большая дискотека. Вы ведь не прочь подвигать собой под Superstyling в исполнении Groove Armada и вороха близких по духу композиций, размазывая по экрану руками кислотные тучи и карамельные облака? Вот и славненько, Groove придумали для вас, товарищ. А я, угрюмый и циничный по своей природе человек, постою в сторонке, потому что Groove Armada у меня прочно ассоциируется со словосочетанием «танцы на селе», лучшая party game — это самые первые Worms под DOS, а для сколько-нибудь серьезных игр PS2-видеокамеру не удастся прикрутить при всем желании. Так, безделушка, очередная глобалистская выдумка. В топку ее.

Между тем

Правильное применение Eye Toy найти можно. Вы, конечно же, уже вспомнили чудесный «Сад Теней», который неоднократно живописал Олег Михайлович Хажинский. Так вот, немедленно забудьте его обратно, я о другом. Eye Toy не имеет ничего общего с невесомой эстетикой выставочных галерей. Наиболее органично она впишется в обклеенную розовыми обоями детскую вашей младшей сестрички. Или, скажем, в заставленную пивными бутылками гостиную, где дружная толпа ваших приятелей будет корчиться перед телевизором в предвкушении зажигательной Пляски Без Штанов в исполнении проигравшего.

P.S.

В наших краях видеокамера поставляется только с Eye Toy: Play, поэтому желающим поупражняться с Eye Toy: Groove придется покупать обе игры. Чертовски удачное маркетинговое решение!

game.exe

#12 2003



ВНИМАНИЕ: ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСА — В #1'2004



game.exe #12'2003 (101)

www.game-exe.ru

XIII • Commandos 3: Destination Berlin • Call of Duty • «Демиурги-2» • Max Payne 2: The Fall of Max Payne

ТЕКТО

Говорит и показывает КранК

стр. 60

Орловский продленного дня

стр. 44

C&C Computer Publishing Ltd.



game .exe

#12 2003



ВНИМАНИЕ: ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСА — В #1'2004!

4601357000116

game.exe #12'2003 (101)

www.game-exe.ru







XIII • Commandos 3: Destination Berlin • Call of Duty • «Демиурги-2» • Max Payne 2: The Fall of Max Payne

C&C Computer Publishing Ltd.

ТЕ, КТО

стр. 43–72